

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Metodología de empoderamiento de los jóvenes para la inclusión social Resumen



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use that might be made of the information contained therein.

2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



Co-funded by
the European Union

Contenido

1. Introducción	3
2. Definición de trabajo juvenil de YES-SI	4
3. Educación para la innovación social	6
Principios de diseño	6
La Educación para la Innovación Social en la práctica	7
Laboratorios de cocreación	7
Objetivos de Desarrollo Sostenible:	8
Competencias de innovación social	9
Impactos y resultados del aprendizaje	11
4. Lógica de la intervención YES-SI	13
Referencias	15
Anexo - ejemplos de proyectos de Innovación Social en Educación	16
Figura 1 Tipología de trabajo juvenil de la Comisión Europea	5
Figura 2 La definición de trabajo juvenil en el contexto de YES-SI	Error! Bookmark not defined.
Figura 3 Análisis de 3 capas	7
Figura 4 Participantes en un laboratorio de cocreación	8
Figura 5 Fases de un laboratorio de cocreación	8
Figura 6 Los objetivos de desarrollo sostenible	9
Figura 7 La lógica de intervención YES-SI	14
Tabla 1 Competencias de la Innovación Social	10
Tabla 2 Marco de compromiso y competencias del EIS	12
Tabla 3 Elementos clave del EIS para el sector de la juventud	13



1. Introducción

Youth empowerment for Social Inclusion (YES-SI) es un proyecto Erasmus+ dirigido a los jóvenes (de 18 a 25 años), especialmente a los NEET/desvinculados, y a los trabajadores y organizaciones juveniles. El grupo destinatario indirecto son las partes interesadas de la ciudad, que pueden ser desde responsables políticos y empresarios locales hasta activistas y ciudadanos.

El proyecto pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- ✓ Comprometer a los jóvenes haciéndoles participar en actividades estimulantes que amplíen sus capacidades, su imaginación y su visión del mundo y del papel que pueden desempeñar en él.
- ✓ Conectar a los jóvenes con redes que, de otro modo, no conocerían y que les ofrecen una plataforma para sus propias ideas y aspiraciones y les permiten expresar el tipo de mundo en el que quieren vivir.
- ✓ Empoderarles con nuevas habilidades y conocimientos, proporcionarles la experiencia de crear un cambio real, convertirse en propietarios del capital social que crean y que empiecen a darse cuenta del valor de sus propias ideas.

Esto se logrará proporcionando un conjunto completo y complementario de información y herramientas y recursos prácticos que pondrán en práctica la teoría presentada en este documento. Se trata de lo siguiente:

- Módulos de formación
- Historias de impacto e inspiración
- Programa de incubación de Changemaker Labs
- Una aplicación de juegos para el crowdfunding
- El manual YES-SI

El proyecto se extiende desde febrero de 2022 hasta agosto de 2024. Los socios del proyecto se encuentran en Alemania, Grecia, Irlanda, Italia y España. Para más información, consulte el sitio web del proyecto: <https://yessi-project.eu/>.

La metodología YES-SI es la primera de este tipo que introduce la Educación para la Innovación Social (EIS) en el sector de la juventud a través de la lógica de intervención YES-SI. Este es un resumen de la metodología. El documento completo explica cómo se creó la metodología YES-SI y presenta la lógica de intervención al final. Proporciona una base teórica, metodológica y práctica para las áreas de trabajo juvenil, compromiso cívico y Educación para la Innovación Social (EIS), ya que es un punto de referencia para los desarrolladores de proyectos e investigadores del trabajo juvenil, el compromiso cívico y la participación que buscan orientación sobre la incorporación de los principios EIS en sus propios programas y prácticas. Se ha creado combinando investigación documental y empírica.

La lógica de intervención de YES-SI se compone de elementos de EIS adaptados al sector juvenil combinados con los cuatro componentes identificados por los jóvenes y los monitores juveniles a través de la investigación de campo. EIS en YES-SI es un modelo educativo que permite a los jóvenes identificar y analizar asuntos de la sostenibilidad local y sociales. Esto lo hacen a través de la colaboración intergeneracional con partes interesadas externas en laboratorios de cocreación para diseñar y dirigir proyectos de innovación social que afectan a la acción social

transformadora abordando cuestiones importantes para ellos. A través de este proceso, aprenden sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible, desarrollan sus competencias en innovación social y adquieren una mentalidad y un impulso para abordar los problemas mundiales a través de la innovación social, tanto ahora como en el futuro. Esto se combina con los cuatro puntos clave que los jóvenes y los monitores juveniles identificaron en los grupos focales y que son importantes para un buen trabajo en el ámbito de la juventud: establecer relaciones y confianza, desarrollar competencias digitales, tener autonomía y apropiación del trabajo en el ámbito de la juventud, además de agencia para actuar y poder satisfacer sus necesidades básicas mediante la búsqueda de financiación para los proyectos. Por lo tanto, estos se combinan con EIS para crear la lógica de intervención YES-SI (véase la infografía resumida en la página 40).

2. Definición de trabajo juvenil de YES-SI

Hemos utilizado la definición de trabajo juvenil proporcionada por la Comisión Europea como base para la definición de trabajo juvenil en YES-SI: "el trabajo juvenil ofrece a los jóvenes actividades significativas basadas en las necesidades e intereses de los jóvenes y apoya su desarrollo personal" (CE, 2014, p.5). La tipología que figura a continuación detalla esta definición explicando los métodos clave del trabajo juvenil y lo que un buen trabajo juvenil debería aportar a los jóvenes implicados y a la sociedad en general.

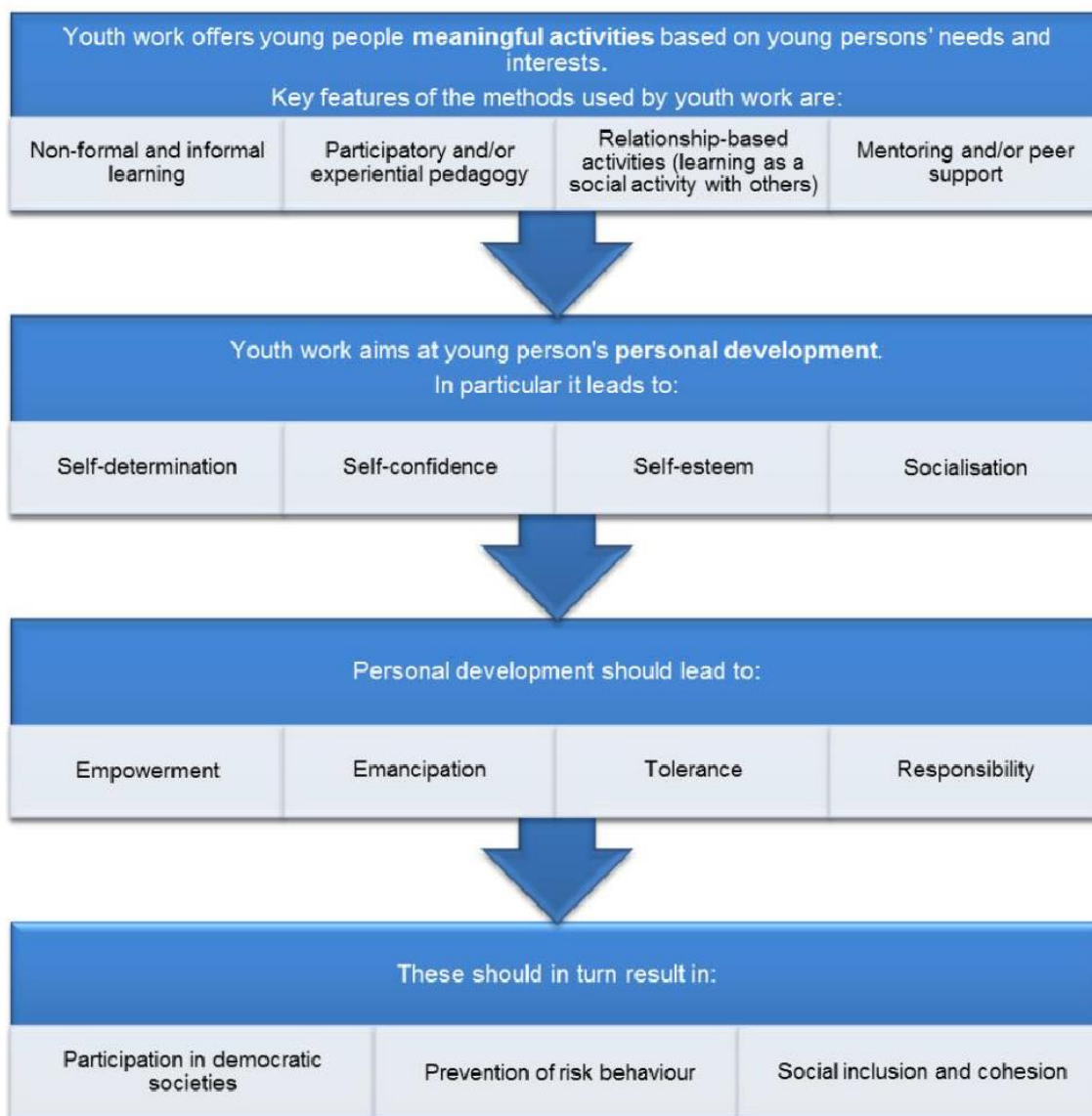


Figura 1 Tipología de trabajo juvenil de la Comisión Europea

Así, el trabajo con jóvenes abarca una serie de actividades que tienen un impacto real en los implicados y en la sociedad, y en el centro de estas actividades se encuentran tres principios:

- centrarse en los jóvenes
- desarrollo personal
- participación voluntaria

En el contexto del proyecto YES-SI, un principio clave del trabajo juvenil es que tiene como objetivo lograr un cambio social positivo, incluyendo la inclusión y la cohesión social, por lo tanto, cuando nos referimos al trabajo juvenil en esta metodología, incluye esto como un elemento central adicional a los tres principios de la CE. Por lo tanto, utilizamos el término trabajo juvenil para abarcar todas las formas de programas de desarrollo juvenil, incluida la acción social juvenil, el compromiso cívico juvenil, el cambio social liderado por los jóvenes (changemaking) y los programas / iniciativas que empoderan a los jóvenes y logran un cambio social positivo.

El trabajo con los jóvenes en el proyecto YES-SI

Se centra en los jóvenes
Apoya su desarrollo personal
La participación es voluntaria
Consigue una acción social positiva

Figura 2 The definition of youth work in the context of YES-SI

En el contexto del proyecto YES-SI, los jóvenes tienen entre 18 y 25 años. Las partes interesadas de la comunidad, la ciudad o cualquier organización que participe en proyectos YES-SI con los jóvenes se denominarán "partes interesadas externas".

3. Educación para la innovación social

Esta sección resume la base teórica de la Educación para la Innovación Social (EIS), una parte clave de YES-SI, y luego la muestra en la práctica.

Principios de diseño

Los tres principios de diseño de EIS son los jóvenes en el centro, la cocreación y la acción social transformadora:

1. Los jóvenes en el centro EIS cambia la experiencia tradicional de enseñanza y aprendizaje en la que los profesores dirigen a los jóvenes por la de los jóvenes como líderes. Esto apoya su motivación intrínseca dándoles autonomía, como se ve en la teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 2002). Proporcionar a los jóvenes opciones y control sobre sus acciones puede apoyar su compromiso y empoderamiento (Litalien et al, 2017; Reeve, 2012). El principio 2 apoya esto.
2. La cocreación se basa en el cambio de la enseñanza didáctica a las experiencias de aprendizaje colectivo. Jóvenes y adultos colaboran en pie de igualdad a través de una toma de decisiones mutua y participativa en la que las voces de los jóvenes se escuchan, se valoran y se actúa en consecuencia. Esta poderosa acción colectiva conduce al principio 3.
3. El cambio hacia los jóvenes como líderes, el énfasis en la acción y los beneficios colectivos por encima de los individuales y la naturaleza co-creativa de EIS impulsan a los jóvenes a cuestionar el status quo de un mundo socialmente injusto y les capacita para abogar por un cambio positivo sostenible en la sociedad a través del compromiso cívico.

Así se define la Educación para la Innovación Social:

Social Innovation Education

EIS es un proceso de aprendizaje colaborativo y colectivo para el empoderamiento y la activación socio-política de los jóvenes para impulsar el cambio social, independientemente de sus trayectorias profesionales. Desarrolla sus competencias para identificar oportunidades para la creación de valor social, para formar colaboraciones y construir relaciones sociales y emprender acciones innovadoras para una sociedad más democrática y sostenible.



**Co-funded by
the European Union**

SIE 3-layers analysis

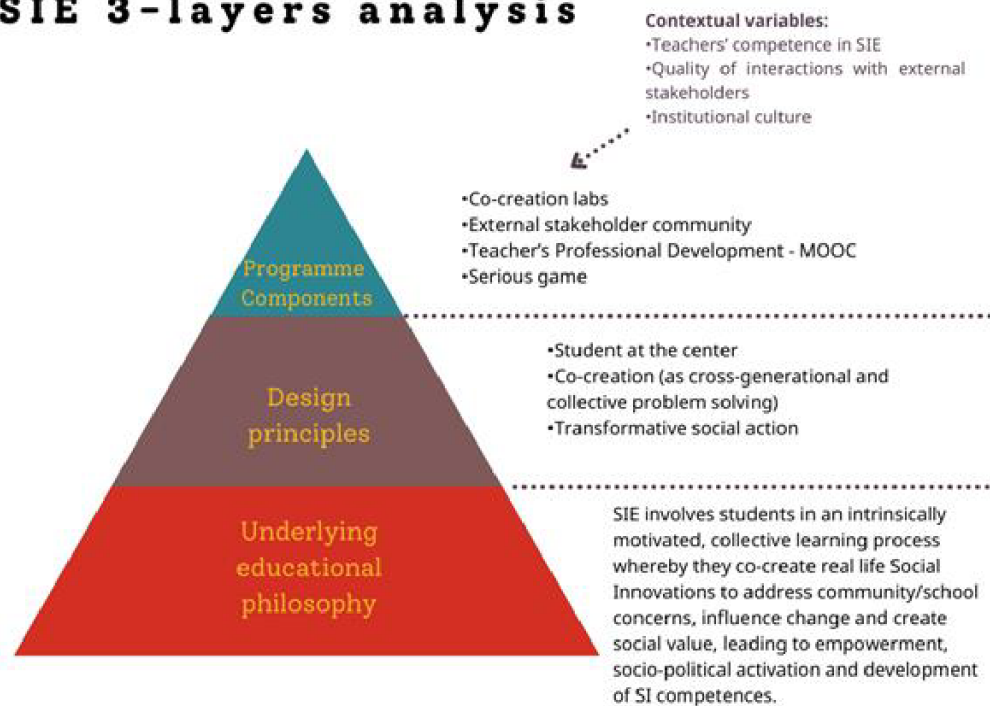


Figura 3 Análisis de 3 niveles

La Educación para la Innovación Social en la práctica

Veamos ahora cómo los componentes del programa ponen en práctica la teoría en la que se basa EIS.

Laboratorios de cocreación

EIS aúna la acción juvenil con la innovación social a través de proyectos de innovación social que los jóvenes deciden y dirigen para abordar cuestiones sociales y de sostenibilidad que son importantes para ellos. La participación de la comunidad es un elemento importante, ya que los jóvenes trabajan en los proyectos junto con las partes interesadas locales. Los proyectos se diseñan, desarrollan y llevan a cabo en laboratorios de cocreación que pueden tener lugar en cualquier momento y lugar y están dirigidos por un facilitador que permite tanto la preparación como la puesta en marcha de un laboratorio. Los laboratorios de cocreación son un entorno de aprendizaje abierto en el que distintas partes interesadas, como jóvenes, monitores juveniles, padres, innovadores sociales, agentes comunitarios, partes interesadas de la ciudad o cualquier otro miembro de la comunidad local, colaboran en el diseño y la ejecución de proyectos de innovación social.





Figura 4 Participantes en un laboratorio de cocreación

Hay dos fases principales en un laboratorio:

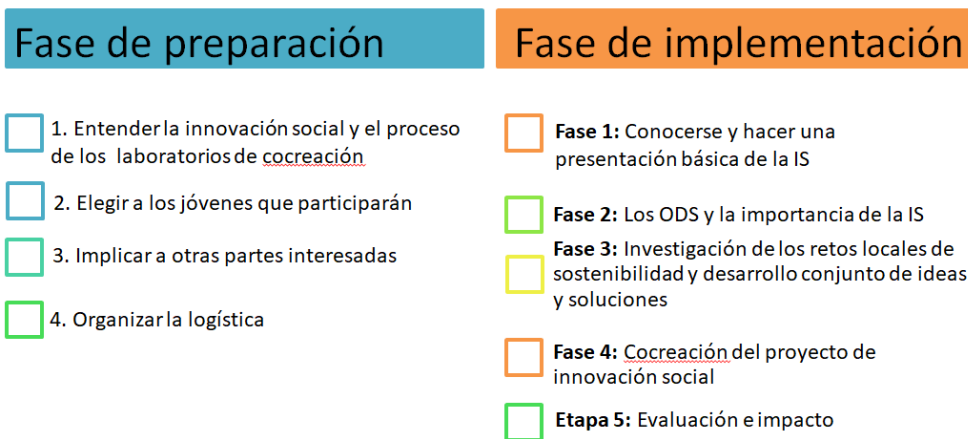


Figura 5 Fases de un laboratorio de cocreación

Objetivos de Desarrollo Sostenible:

EIS utiliza el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible para orientar los proyectos de innovación social de los jóvenes, centrándose potencialmente en un objetivo y conectando otros a medida que los objetivos se solapan e interconectan:

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Figura 6 Los objetivos de desarrollo sostenible

En la práctica, los proyectos adoptan muchas formas porque la Educación para la Innovación Social implica que los jóvenes lleven a cabo proyectos de acción social con adultos para abordar cuestiones que son importantes para ellos. Naturalmente, difieren de una ciudad a otra y de un país a otro. Por ejemplo, los proyectos han ido desde el reciclaje de ropa, la creación de bancos de la amistad, el desarrollo de la empatía para los jóvenes con discapacidad visual, la reconversión de un edificio en un centro de nutrición, la limpieza de un arroyo, hacer de la escuela un lugar más alegre y la creación de un banco de alimentos. Para más información sobre los proyectos educativos de innovación social existentes, véase el anexo.

Competencias de innovación social

Estos proyectos desarrollan las competencias de innovación social. Estas competencias son un conjunto de habilidades y valores que permiten a los jóvenes poner en práctica sus conocimientos sobre los asuntos sociales y de sostenibilidad de la comunidad local, guiados por los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El uso de estas competencias sigue el proceso de innovación social en el que los jóvenes aprenden a:

- Identificar oportunidades de creación de valor social
- Formar nuevas relaciones
- Empezar acciones innovadoras para la creación de valor

De este modo, los jóvenes adquieren una experiencia de la vida real que les permite desarrollar el impulso, la mentalidad y la actitud necesarios para lograr un cambio social positivo ahora y en el futuro.



	Competencias de Innovación Social	Explicaciones
Identificar oportunidades de creación de valor social	1. Visión de un futuro mejor	<i>imaginar un mundo mejor y más justo</i>
	2. Pensamiento responsable y crítico	<i>Detecta los puntos buenos y malos para poder mejorar algo de forma responsable</i>
	3. Empatía	<i>Comprender y responder a los sentimientos de los demás para construir algo mejor</i>
	4. Autoeficacia	<i>Cree en ti mismo. Identifica y evalúa tus puntos fuertes y débiles. Valore las opiniones de los demás.</i>
Formar nuevas relaciones	5. Resolución colectiva y creativa de problemas	<i>Crear, en grupo, ideas que desencadenen el cambio social</i>
	6. Abrazar la diversidad	<i>Trabajar con muchas personas diferentes para obtener un resultado positivo</i>
Adoptar medidas innovadoras para la creación de valor	7. Eficacia colectiva	<i>Ayudar a los demás a alcanzar sus objetivos</i>
	8. Resiliencia social	<i>Perseverar y mantenerse centrado en su visión a pesar de los contratiempos o fracasos</i>
	9. Dar el salto a la creación de valor	<i>Actúa según tu visión para ayudar a los demás</i>
	10. Utilizar bien los recursos	<i>Coordinar a las personas y utilizar los recursos (incluidos los digitales) para lograr su objetivo.</i>
	11. Comunicación social	<i>Comunicarse e interactuar eficazmente con los demás para establecer relaciones positivas y sostenibles (duraderas).</i>
	12. Aprendizaje reflexivo	<i>Dar un paso atrás y reflexionar y analizar los logros para aprender y mejorar.</i>
	13. Planificación colaborativa y toma de decisiones democrática	<i>Decidir democráticamente (como grupo) sus acciones futuras y su visión compartida.</i>

Tabla 1 Competencias de la Innovación Social



Impactos y resultados del aprendizaje

Se ha demostrado que la Educación para la Innovación Social tiene un impacto en el compromiso emocional, cognitivo, conductual y agéntico de los estudiantes de primaria y secundaria (Garefi, Kalemaki & Kantsiou, 2021). Se desarrolló en un proyecto de Horizonte 2020 y se llevaron a cabo pruebas rigurosas que consistieron en un primer año piloto en 2018-19) y un

segundo año piloto en 2019-2020. Inevitablemente, el segundo año se vio afectado por la crisis pandémica, por lo que muchos ejecutaron sus proyectos de innovación social en línea. Los compromisos y los resultados de aprendizaje obtenidos durante los dos periodos piloto se resumen en la siguiente tabla.

MARCO DE COMPROMISO Y COMPETENCIAS DEL EIS	
COMPROMISO EMOCIONAL (1) sentimiento de pertenencia, de ser valorado o de sentirse importante ¹ (2) apreciación del éxito en los resultados escolares ² (3) "emociones facilitadoras de tareas" que promueven un aprendizaje beneficioso, entre las que se incluyen la curiosidad, el interés y el entusiasmo ³ (4) sentimientos, actitudes y percepciones hacia la escuela ⁴	<ul style="list-style-type: none">● Capacitar a los jóvenes● Que los estudiantes se sientan dueños● Ser escuchados● Sentirse valorados● Posibilitar la autonomía● Sentirse respetados por los adultos● Ser importantes● Sentido de pertenencia a la comunidad● Aumentar la confianza y la madurez● Ser cocreadores en pie de igualdad con los adultos● Aprendizaje que tiene un propósito en el mundo real● Mejora de las relaciones intergeneracionales
COMPROMISO COGNITIVO (1) implicación psicológica en los procesos de aprendizaje ⁵ (2) comprensión conceptual profunda ⁶	<ul style="list-style-type: none">● Desarrollar una comprensión profunda de cómo la acción puede producir un resultado tangible● Comprender el valor del mundo real● Asumir la responsabilidad● Encontrar el aprendizaje personal, importante y relevante
COMPROMISO CONDUCTUAL (1) Participación del alumno en actividades escolares	<ul style="list-style-type: none">● Mayor implicación en clase● Mayor interés por las actividades escolares● Mejor conducta en clase● Mayor autoestima● Mejores relaciones con el personal de la escuela

¹ Fredricks et al, 2004

² Christenson et al., 2012; DeVito, 2016

³ Reeve, 2012

⁴ Archambault et al., 2009

⁵ Archambault et al., 2009; Reeve, 2012

⁶ Reeve 2012



<p>académicas, sociales y extraescolares⁷</p> <p>(2) Conformidad del alumno con las normas del aula y del centro⁸</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejor comportamiento entre compañeros
<p>COMPROMISO ACTIVO</p> <p>(1) Contribución intencionada, proactiva y constructiva de los estudiantes al flujo de la enseñanza que reciben⁹</p> <p>(2) Los estudiantes asumen papeles significativos en sus escuelas¹⁰</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Volverse más proactivo ● Tomar la iniciativa ● Hacer y diseñar sugerencias constructivas ● Aumentar la voluntad y los esfuerzos para influir en un cambio real ● Mayor determinación para alcanzar los objetivos ● Estar entusiasmado
<p>COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN SOCIAL</p> <p>(1) Identificar oportunidades de valor social y valor social colectivo</p> <p>(2) Desarrollar colaboraciones y establecer relaciones significativas</p> <p>(3) Actuar de forma individual y colectiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender un asunto al que se enfrentan otras personas y tomar medidas para apoyarlas ● Imaginar cómo cambiar las cosas para mejor ● Aprender a poner las ideas en acción para crear valor social ● Utilizar el pensamiento crítico para ayudar a las personas de forma responsable ● Autoevaluarse y valorar las opiniones de los demás para mejorar ● Resolver problemas de forma creativa a través de la colaboración multigeneracional ● Utilizar la diversidad como una fortaleza en beneficio de todos ● Apoyarse mutuamente para perseverar en los momentos difíciles y alcanzar los objetivos colectivos ● Aprender que los éxitos y los fracasos no son destinos sino parte de un viaje más grande ● Utilizar los recursos, incluida la tecnología, para crear valor social ● Comunicarse bien para establecer relaciones positivas ● Reflexionar para la mejora continua de uno mismo ● Gestionar la planificación y la toma de decisiones de forma colaborativa

Tabla 2 Marco de compromiso y competencias del EIS

⁷ Fredericks et al, 2004

⁸ Archambault et al, 2009

⁹ Reeve 2012

¹⁰ Mitra & Serriere, 2012



4. Lógica de la intervención YES-SI

Esta sección explica la lógica de intervención de YES-SI en un resumen escrito y una infografía. La lógica de intervención de YES-SI combina el modelo de Educación para la Innovación Social (EIS) con elementos de la marca Fairshares y enfoques eficaces de trabajo con jóvenes para presentar la primera lógica de intervención EIS para el sector de la juventud. Esta lógica reúne los elementos clave del trabajo con jóvenes tal y como se define en el proyecto YES-SI:

- Se centra en los jóvenes
- Apoya su desarrollo personal
- La participación es voluntaria
- Logra una acción social positiva

...con las **tres capas de EIS que proporcionan el contenido de la lógica de intervención:**

Componentes del programa	Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) laboratorios de cocreación comunidad de partes interesadas externas
Principios de diseño	los jóvenes en el centro co-creación (resolución de problemas intergeneracionales y colectivos) acción social transformadora
Filosofía educativa	un proceso de aprendizaje colectivo, intrínsecamente motivado, en el que los jóvenes cocrean innovaciones sociales (IS) de la vida real para abordar las preocupaciones de la comunidad/escuela, influir en el cambio y crear valor social, lo que conduce a la capacitación, la activación sociopolítica y el desarrollo de competencias en IS

Tabla 3 Elementos clave del EIS para el sector de la juventud

Este contenido se combina con los componentes destacados como valiosos por la investigación de campo:

- creación de relaciones y confianza
- desarrollo de competencias digitales
- tener autonomía, propiedad y agencia
- adquirir seguridad económica

Por lo tanto, tenemos una lógica de intervención en la que el contenido básico de lo que los jóvenes necesitan saber para lograr un cambio social positivo es el conocimiento de los objetivos de desarrollo sostenible y cómo co-crear con las partes interesadas externas y, en última instancia, dirigir proyectos. Así, los jóvenes están en el centro de este proceso, pero colaboran con partes interesadas externas para influir en la acción social transformadora que tiene un impacto en la vida real. De este modo, los jóvenes desarrollarán sus competencias de innovación social, en particular su visión para abordar los asuntos sociales y de sostenibilidad locales y la forma de actuar en función de esta visión. Construir relaciones y confianza, desarrollar competencias digitales, tener autonomía y propiedad del trabajo juvenil más agencia para actuar

y ser capaces de satisfacer sus necesidades básicas a través de la búsqueda de financiación para los proyectos son los cuatro componentes clave en el diseño, ejecución y sostenibilidad de los proyectos de IS creados por los jóvenes. Véase la figura 7.

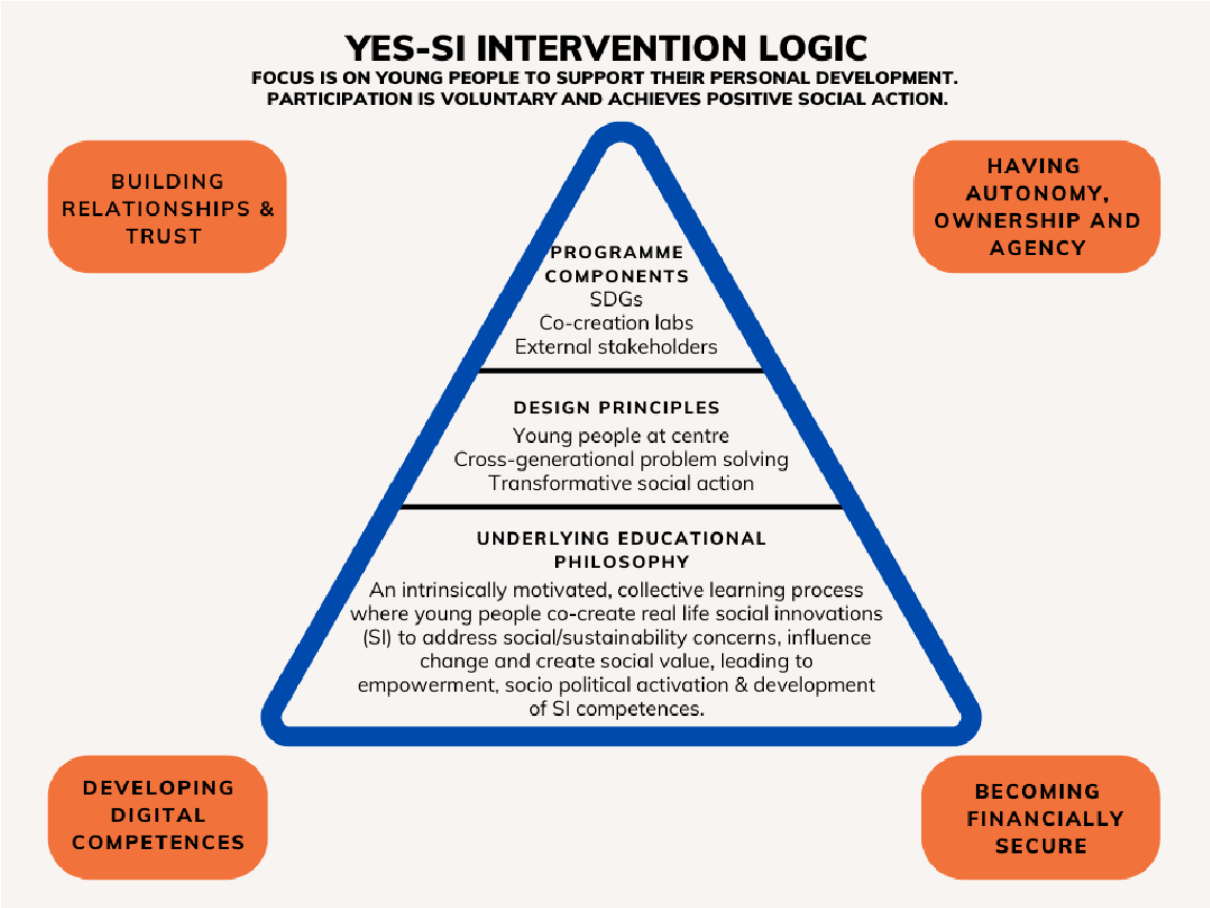


Figura 7 La lógica de intervención YES-SI

Referencias

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2002). Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective. *Handbook of self-determination research*, 2, 3-33.

European Commission. (2014). Working with young people - the value of youth work in the EU. Retrieved from https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report_en.pdf.

Kalemaki, I., Garefi, I., & Kantsiou, S. (2021). The Social Innovation Learning Framework final version. Retrieved from <https://nemesis-edu.eu/>

Litalien, D., Morin, A. J., Gagné, M., Vallerand, R. J., LoEISr, G. F., & Ryan, R. M. (2017). Evidence of a continuum structure of academic self-determination: A two-study test using a bifactor-ESEM representation of academic motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 51, 67-82.

Reeve, J. (2012). A self-determination theory perspective on student engagement. In *Handbook of research on student engagement* (pp. 149-172). Springer, Boston, MA.

Anexo - ejemplos de proyectos de Innovación Social en Educación

Nombre del proyecto: Comprender a los discapacitados visuales

Ubicación: Primera Escuela Primaria Experimental, Tesalónica, Grecia

Esta escuela está muy cerca de la Escuela Helios, una escuela para niños con discapacidad visual. Tan cerca que incluso organizan clases de música compartidas para sus alumnos. Por eso no es de extrañar que, cuando se les pidió que pensarán en los problemas de su barrio, su atención se dirigiera rápidamente a las dificultades de los discapacitados visuales.

Recurrieron a la literatura, el cine y las artes para conocer las experiencias de los demás, pasearon por la zona y se fijaron en todas las dificultades de los discapacitados. Por ejemplo, cruces no adaptados o propietarios de coches que aparcan en las rampas para sillas de ruedas. Luego empezaron a trabajar junto con los alumnos de la Escuela Helios, aprendiendo braille y practicando deportes juntos (goalball, un deporte especialmente diseñado para personas con discapacidad visual y deficientes visuales). A través de estas actividades, los niños desarrollaron su empatía con los discapacitados visuales para poder comprenderlos y ayudarlos más eficazmente.

A continuación, el proyecto pasó a la fase de planificación de intervenciones reales. Los alumnos entrevistaron a personas discapacitadas del barrio para entender cómo afrontan los problemas y qué necesitarían para mejorar su calidad de vida. Planificaron observaciones de la vida real con la intención de cartografiar los puntos problemáticos de la zona, además de una campaña informativa para concienciar a los demás vecinos, durante el día de mercado abierto.



Desarrollar la empatía: guiar a mi amigo discapacitado visual

Nombre del proyecto: Cambiar a los alumnos y a la sociedad mejorando nuestro patio de recreo

Ubicación: CEIP Los Albares, Zaragoza, España

El objetivo no es cambiar el patio, sino cambiar a los alumnos y a la sociedad. La 1ª Fase consistió en modificar el patio del colegio para hacerlo más acogedor e inclusivo, luego construir un espacio

en el que cada alumno encuentre su lugar, materiales reciclados, y diseñar un fácilmente replicable. La 2ª Fase consistió propuestas desde el patio del colegio a La Puebla de Alfindén y luego pasar a la 3ª propuestas a espacios de Zaragoza capital.



mejorando poco a poco".



hijo, tengan la jugar a diversos juegos. Nuestro contacto de la Comunidad NEMESIS nos ayudó a crear una app que enseña a los padres a jugar a la rayuela. Ahora los padres pueden disfrutar del juego con sus hijos y estamos pensando en poner instrucciones para otros juegos en la app, así como traducirla a otros idiomas.

¿Te gusta participar en el proyecto NEMESIS?

"Sí, porque es divertido e increíble ver cómo nuestro patio va

utilizando proyecto en llevar estas otros espacios de Fase: trasladar las Se ha valorado la centros Puerto Venecia, cuando las familias darle el móvil a su posibilidad de

ayudó a crear una app que enseña a los padres a jugar a la rayuela. Ahora los padres pueden disfrutar del juego con sus hijos y estamos pensando en poner instrucciones para otros juegos en la app, así como traducirla a otros idiomas.

Alumno de primaria

Nombre del proyecto: Aqua Corner

Ubicación: Tercer Batallón de Kragujevac, Kragujevac, Serbia

El profesor de inglés, Dr. Nenad Miladinović, trabaja en un proyecto de innovación social en el que participan 20 alumnos y 5 profesores. Primero consideraron los ODS y luego utilizaron la actividad del semáforo para identificar un problema de sostenibilidad local. La eutrofización del lago Bubanj



Co-funded by
the European Union

-un lago con forma de corazón en la ciudad de Kragujevac- fue el problema más importante para los estudiantes, porque el exceso de minerales y nutrientes mata a los peces y otros seres vivos que viven en el lago.



Lago Bubanj

Los estudiantes querían abordar el problema del agua contaminada y las formas de depurar el agua de forma sostenible, pero ¿cómo hacerlo?

- Paso 1 Investigar el lago Bubanj (composición química del agua, especies de animales y plantas que viven en él) en colaboración con los investigadores asociados de la Facultad de Ciencias, Instituto de Biología y Ecología.
- Paso 2 Formar un Rincón Acuático en el vestíbulo de la escuela con un sistema para la purificación del agua con plantas y grava de drenaje que podría aplicarse en el lago, así como hacer un acuario autosuficiente de la escuela.
- Paso 3 Desove de peces y comercio/intercambio con acuaristas locales o en ventas en ferias (competencias empresariales).

El proyecto prevé la mejora de las competencias empresariales de los alumnos a través de la feria escolar de acuaristas y, posteriormente, la implicación de otros alumnos de la escuela y de la comunidad local a través de diversos actos activistas. Con el apoyo de un equipo de cinco profesores mentores, se estableció una cooperación con la comunidad académica, concretamente con el Departamento de Biología de la Facultad de Ciencias de la Universidad de Kragujevac, el Acuario Público de Kragujevac y las asociaciones locales de protección del agua y desarrollo sostenible EkoMar y EkoMatoTeká.