

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

INTRODUCCIÓN

Verein zur sozialen und beruflichen
VSBI e.V.



TUATHA
SOCIAL
ENTERPRISE
INTERNATIONAL



PROBENS
Promoció i Benestar Social



STÍMŪLI



cesie
the world is only one creature



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



© 2022-2024. Esta obra está bajo una licencia CC BY-NC-SA 4.0.

Introducción



El principal objetivo del proyecto es involucrar a los jóvenes haciéndoles participar en actividades estimulantes que pongan a prueba sus capacidades, su imaginación y su visión del mundo y del papel que pueden desempeñar en él. Como también, dotarles de nuevas habilidades y conocimientos, proporcionarles la experiencia de crear un cambio real, convertirse en propietarios del capital social que crean y empezar a darse cuenta del valor de sus propias ideas.

Más información en [el sitio web del proyecto](#).

El principal objetivo de este conjunto de módulos es proporcionar una capacitación para que los jóvenes se conviertan en ciudadanos activos que utilicen su potencial y sus visiones de un futuro mejor para la resolución creativa de los problemas sociales.

de
Se les dotará de conocimientos, habilidades, valores y motivación para asumir la responsabilidad de sus circunstancias locales, nacionales y globales y para trabajar activamente en ellas.

El desarrollo de los materiales de formación y del modelo consolidado integrará fácilmente el concepto de YES-SI en las organizaciones de trabajo juvenil. Estos factores permitirán a los trabajadores en el ámbito de la juventud mejorar sus capacidades y conocimientos para proporcionar una capacitación individual y colectiva más innovadora y eficaz.

El recurso se basa en la [Metodología de Capacitación de los Jóvenes para la Inclusión Social](#).

Para desarrollar este plan de estudios, la asociación YES-SI llevó a cabo un taller local de codiseño en Grecia, Italia, Alemania y España.

Durante los talleres de codiseño, los jóvenes trabajadores y los expertos compartieron experiencias y crearon el marco y el contenido básico de los módulos de formación.

De hecho, el programa de formación se ha adaptado según las sugerencias de los participantes en los talleres de codiseño.



Los destinatarios del programa de formación son operadores de ONG, formadores y trabajadores en el ámbito de la juventud, para que puedan utilizarlo con los jóvenes. El enfoque didáctico se basa en la metodología de la educación no formal con métodos interactivos, combinando una variedad de métodos de formación: grupos de trabajo y grupos pequeños, sesiones centradas en problemas y soluciones, ejercicios dinámicos de grupo, procesos de lluvia de ideas y presentaciones.

Se imparte en 4 módulos. La duración de cada módulo es de unas 3 horas, y la duración total del plan de estudios es de 12 h módulos. La duración de cada módulo es de unas 3 horas, y la duración total del plan de estudios es de 12 horas.oras. Cada módulo contiene una parte teórica y 2 actividades diferentes de educación no formal. Las actividades pueden realizarse cara a cara, pero pueden adaptarse para una versión en línea, con las sugerencias para los formadores y facilitadores.

En cada módulo hay también buenas prácticas y recursos, para facilitar la organización de las actividades en la comunidad.

Título de Módulos

1 Fortalezas internas y poderes externos

Los jóvenes exploran las necesidades de su comunidad local. De este modo, partirán del poder de su comunidad, pero también de los problemas, para encontrar las contramedidas adecuadas.

2 Leadership juvenil para el cambio social

El objetivo de este módulo es aumentar el liderazgo personal y colectivo. Gracias al trabajo del módulo anterior, seguirán construyendo una comunidad local, destinada a promover soluciones a los problemas de injusticia y desigualdad. Trabajarán con makerspaces locales para crear el prototipo de un servicio o producto que hayan desarrollado con el grupo de personas al que más quieren ayudar.

3 Activismo Digital Juvenil

Este módulo tiene como objetivo mejorar las habilidades de los jóvenes activistas en el uso de Internet, las redes sociales y otras herramientas digitales (por ejemplo, peticiones en línea). Pueden utilizar estas herramientas para organizar eventos en línea, hacer lobby y recaudar fondos para impulsar su proyecto desarrollado en los módulos anteriores.



4

Cambios cívicos

Este módulo seguirá apoyando y desarrollando las ideas de los participantes en la práctica, con planes de aplicación factibles.

Las pruebas de los módulos de formación se llevarán a cabo durante la puesta en marcha de los laboratorios de agentes de cambio en cada país socio (R4).

Por último, para garantizar una amplia visibilidad y utilización de los módulos de formación YES-SI, se traducirán a: inglés, alemán, griego, italiano y español.

