



# DOCUMENTO CONJUNTO DE RECOMENDACIONES POLÍTICAS Y PRÁCTICAS

2023



Cofinanciado por  
la Unión Europea

N.º de proyecto. 2021-1-CY02-KA220-YOU-000029051

**DY**  
DIGITAL YOUTH

# TABLA DE CONTENIDOS

<b>Detalles editoriales</b>	<b>3</b>
Agradecimientos	3
<b>Introducción al proyecto Digital Youth</b>	<b>4</b>
Información organizativa	4
Grupos destinatarios	4
Objetivos y resultados	5
<b>Propósito de este documento</b>	<b>6</b>
<b>Buenos ejemplos</b>	<b>7</b>
<b>Éxitos y retos</b>	<b>18</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>25</b>
Para profesionales	25
Para responsable políticos/as	29
<b>Conclusión</b>	<b>32</b>

# DETALLES EDITORIALES

**AUTORES** Organizaciones socias de Digital Youth

**FECHA** Octubre - noviembre 2023

**VERSIÓN** Versión 2

## ORGANIZACIONES SOCIAS DEL PROYECTO



info@cardet.org  
www.cardet.org



digitalyouth-  
project@kmop.org  
www.kmop.gr



info@ruralhub.ie  
theruralhub.ie



info@cis-es.org  
www.cis-es.org



come@cyprusyouth.org  
cyprusyouth.org

## AGRADECIMIENTOS

Damos las gracias a todas las personas que han desempeñado un papel crucial en la elaboración de este informe, con especial reconocimiento a quienes han participado activamente en la investigación sobre el terreno en los países socios. El contenido de este documento procede de consultas confidenciales y debates de grupos específicos llevados a cabo con diversas partes interesadas en el ámbito del trabajo con jóvenes. Con el fin de salvaguardar su privacidad y anonimato, sus identidades han sido salvaguardadas y sus respuestas meticulosamente anonimadas, garantizando la confidencialidad de la información presentada.



## INTRODUCCIÓN AL PROYECTO DIGITAL YOUTH

### INFORMACIÓN ORGANIZATIVA

El proyecto Digital Youth es un proyecto Erasmus+ Acción Clave 2 con organizaciones socias en Chipre, Grecia, Irlanda y España. El proyecto comenzó el 1 de enero de 2022 y finalizará el 1 de enero de 2024.

Estas organizaciones son:

- CARDET (Chipre)
- Kentro Merimnas Oikogeneias Kai Paidiou (KMOP, Grecia)
- The Rural Hub CLG (TRH, Irlanda)
- Kipriakos Organismos Kentron Neotitas (KOKEN, Chipre)
- Consultoría de Innovación Social (CIS, España)

### GRUPOS DESTINATARIOS

Los grupos destinatarios de este proyecto son:

#### Trabajadores/as del ámbito juvenil

Profesionales que trabajan con jóvenes menores de 30 años en distintos ámbitos: educativo, asesoramiento, etc.

#### Responsables políticos/as del trabajo con jóvenes

Instituciones y autoridades que tienen un poder decisivo a la hora de elegir los marcos y las estructuras del trabajo en el ámbito de la juventud en los países socios y/o en la Unión Europea. Puede tratarse de municipios, instituciones gubernamentales, escuelas locales, etc.

#### Personas jóvenes

Aunque el proyecto se relaciona principalmente de forma directa con los/as trabajadores/as del ámbito juvenil, durante su desarrollo se incluyeron a las personas jóvenes en el progreso para recibir una visión general de sus necesidades y requisitos y averiguar cómo mejorar los servicios y el apoyo que se les ofrece.

## OBJETIVOS Y RESULTADOS

El proyecto tiene previsto capacitar y apoyar a los/as trabajadores/as para que desarrollen y mejoren sus competencias digitales, sus conocimientos y su preparación y llevar a cabo con éxito el trabajo digital con jóvenes.

1

Mejorar los conocimientos y competencias digitales de los/as trabajadores/as del ámbito juvenil

2

Aumentar los conocimientos de los/as trabajadores/as del ámbito juvenil sobre cómo implicar a las personas jóvenes a través de medios y actividades digitales

4

Promover el trabajo digital en el ámbito de la juventud y el uso de herramientas digitales para mejorar el trabajo europeo con jóvenes

3

Sensibilización sobre el alcance de las competencias y la alfabetización digitales

Para alcanzar las metas y objetivos, las organizaciones socias desarrollaron los siguientes resultados:

### Material de formación

Un plan de formación y un curso sobre competencias, conocimientos y alfabetización digitales para trabajadores/as. A través de este programa, los/as trabajadores/as del ámbito de la juventud pueden mejorar sus competencias digitales de una manera atractiva, con todos los recursos y lecturas adicionales que se les proporcionen.

### Plataforma de aprendizaje

La plataforma de aprendizaje ofrece a los/as trabajadores/as un espacio de aprendizaje individual en el que pueden aprender en su propio tiempo y según su propio ritmo. La plataforma cuenta con materiales informativos, contenidos, así como evaluaciones y valoraciones reflexivas para reforzar el proceso de aprendizaje.

### Documento de política y recomendaciones

El resultado final es el presente documento, en el que se recogen otras recomendaciones sobre cómo utilizar los materiales, así como consejos y trucos para aplicarlos con éxito. Esto, combinado con las buenas prácticas y algunos estudios de casos, ofrece a los/as trabajadores/as y responsables políticos/as una visión general del impacto del proyecto y de lo que se aprendió durante el mismo.

Todos los resultados pueden consultarse en nuestra página web [digital-youth.eu](http://digital-youth.eu).

### OBJETIVO DE ESTE DOCUMENTO

El siguiente documento ofrece una valiosa perspectiva de las experiencias y conocimientos de las organizaciones socias del proyecto, así como de los/as profesionales de todos los países socios. Además, ofrece más información sobre las lecciones aprendidas durante el proyecto, así como qué tipo de medidas de apoyo son necesarias para que las prácticas digitales en el ámbito de la juventud sean más atractivas, interesantes y comunes en el trabajo con jóvenes europeo.



El documento se estructura en:

**Buenos ejemplos:** presenta buenos ejemplos de trabajo digital con jóvenes, herramientas y prácticas que se utilizan actualmente en los países socios y en Europa.

**Éxitos y retos:** las organizaciones socias han recopilado información sobre los éxitos y retos conseguidos en el proyecto, cómo se encontraron y cómo se superaron y resolvieron. Esto sirve de guía de buenas prácticas para los/as trabajadores/as y profesionales del ámbito juvenil.

**Recomendaciones:** la sección de recomendaciones ofrece sugerencias y consejos para profesionales y responsables políticos/as sobre cómo mejorar el trabajo digital con jóvenes, el uso de los materiales del proyecto y cómo relacionarse con éxito con las personas jóvenes a través de herramientas digitales de forma interesante y motivadora.

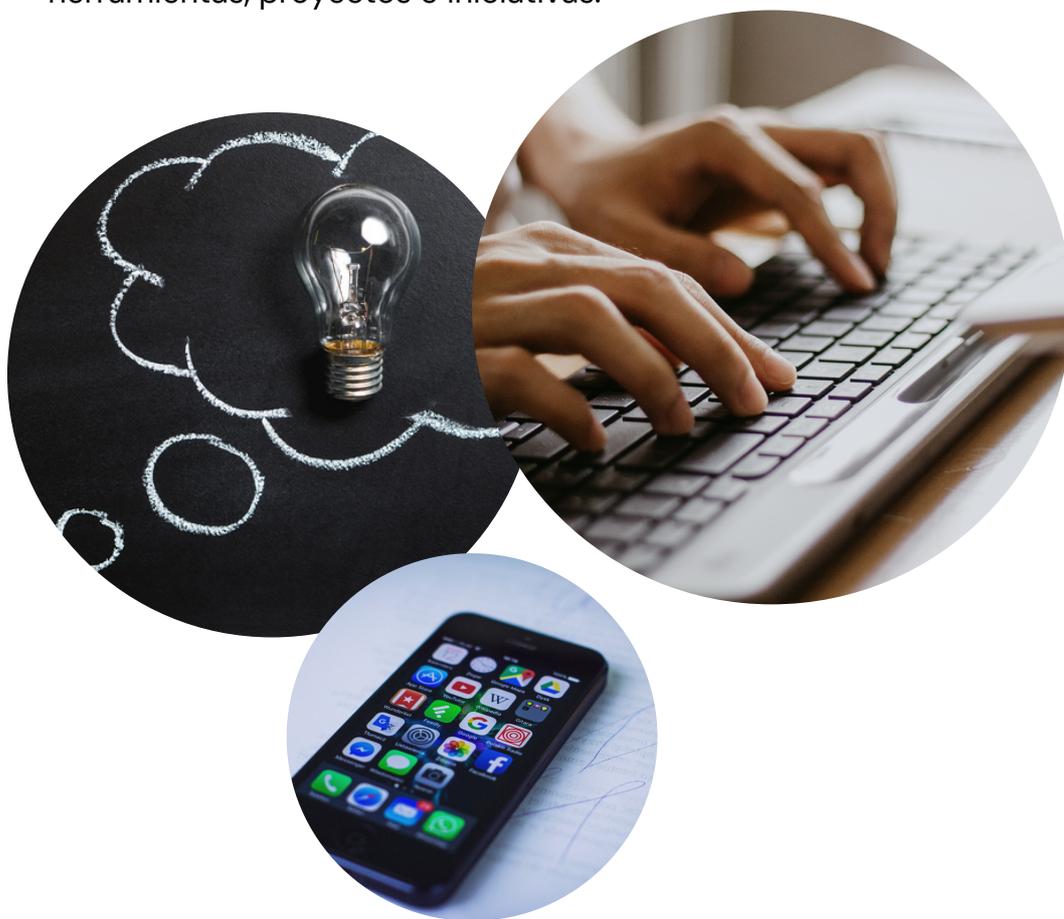
**Conclusiones:** como una reflexión sobre el pasado y una mirada hacia el futuro, la conclusión proporciona información adicional sobre lo que se ha logrado y lo que se prevé a través y con el proyecto Digital Youth en los próximos años.

# Buenos ejemplos



## **BUENOS EJEMPLOS**

En las páginas que siguen se presenta un panorama completo de casos ejemplares de defensa de las competencias digitales, el trabajo digital con jóvenes y el conocimiento digital en múltiples niveles. Estas ilustraciones se han recopilado meticulosamente gracias a los esfuerzos de colaboración de las organizaciones socias a partir de las ideas recogidas en grupos de discusión, cursos y sesiones celebrados a lo largo de la duración del proyecto. Además, han llevado a cabo amplias investigaciones de forma independiente para contribuir a esta recopilación. Cada ejemplo destacado va acompañado de un enlace a información adicional, que ofrece una visión de conjunto y recursos complementarios para las respectivas herramientas, proyectos e iniciativas.



# GEN-Z HUB

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

The Rural Hub, Mindshift, West Lothian Collage, leD, Centrum Wspierania, Evolve, CARDET

## CONTEXTO

Esta iniciativa implica una comunidad virtual de emprendimiento en redes sociales para promover intercambios, recomendaciones, indicaciones, consejos y trucos, buenas prácticas, ideas e innovaciones para ir más allá en el aprendizaje del emprendimiento en medios sociales.

## ASPECTOS INNOVADORES

Esta iniciativa, que se enmarca en el proyecto Gen-Z, pretende capacitar a esta generación para que se conviertan en emprendedores/as de las redes sociales al tiempo que desarrollan sus competencias clave y sus aptitudes para el empleo. Se trata de una iniciativa que comprende plenamente las necesidades en materia de competencias de la juventud y se basa en ellas para fomentar su empleabilidad.

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://platform.genz-project.eu/?lang=en>

# YOUTH MYTHBUSTERS

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

KMOP, CARDET, ISES, YOUTH INCLUDED, CROMO FOUNDATION

## CONTEXTO

Esta plataforma sirve como herramienta de aprendizaje en línea para jóvenes y jóvenes influyentes y como espacio en el que la gente joven puede comunicarse con jóvenes influyentes para establecer una sólida red y facilitar su cooperación.

## ASPECTOS INNOVADORES

El proyecto Youth Mythbusters (YMB) tiene como objetivo promover la participación de las personas jóvenes y de las personas en riesgo de exclusión social (ninis) en la vida democrática y cívica y mejorar su pensamiento crítico y su alfabetización mediática para fortalecer la democracia y luchar contra la manipulación, la propaganda y las noticias falsas. Más concretamente, la plataforma de aprendizaje en línea tiene como objetivo proporcionar módulos digitales a jóvenes líderes para mejorar la alfabetización mediática de sus iguales.

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://elearning.youthmythbusters.eu/>

# PROYECTO ATHENA: APRENDER A PROGRAMAR GRATIS

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

Social Hackers Academy

## CONTEXTO

La idea que subyace a las iniciativas de la organización es la igualdad de acceso a la educación, al mercado laboral y a una carrera profesional preparada para el futuro, lo que también se consigue a través de los cursos gratuitos de codificación en línea que ofrecen. La codificación ha sido recientemente el epicentro de la atención en el mundo digital y la demanda es cada vez mayor entre la juventud. Al inscribirse en la plataforma Athena de forma muy sencilla, se obtiene acceso directo a una lista de cursos innovadores como, por ejemplo, «Primeros pasos de JavaScript» y «Fundamentos de WordPress».

## ASPECTOS INNOVADORES

El proyecto Athena es un recurso completo para cualquiera que desee introducirse en el sector tecnológico o mejorar sus conocimientos técnicos actuales. Está diseñado para ser flexible y accesible, con cursos disponibles en línea y a la carta para que el alumnado pueda avanzar a su propio ritmo y en su propio horario. A través de la plataforma, el alumnado también puede obtener orientación para su futura carrera, como itinerarios profesionales y oportunidades. La función «Únete a nuestra comunidad» puede ofrecer apoyo adicional de forma más personalizada al alumnado.

## PARA MÁS INFORMACIÓN

Página web: <https://socialhackersacademy.org/>

Proyecto Athena (plataforma): <https://athenaproject.tech/>

# ACADEMIA DIGITAL NACIONAL

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

Ministerio de Gobernanza Digital

## CONTEXTO

La plataforma ofrece 323 cursos gratuitos en línea en 34 campos del conocimiento impartidos por 40 proveedores de toda Grecia, todos ellos altamente profesionales y reconocidos. Entre ellos se encuentran la Universidad de Tesalónica y la Universidad Abierta Helénica. A través de los cursos se exploran una gran variedad de temas muy valiosos para el trabajo digital con jóvenes y la mejora de las competencias digitales de los/as trabajadores/as del ámbito de la juventud como «Comunicación y redes», «Internet», «Emprendimiento digital» y «Herramientas útiles cotidianas».

## ASPECTOS INNOVADORES

Hay una herramienta de autoevaluación que permite a las personas usuarias hacerse una idea del nivel actual de sus competencias digitales para ayudarles a elegir los cursos pertinentes. Los cursos están disponibles en griego e inglés, lo que elimina la exclusión de los/as jóvenes y los/as trabajadores/as del ámbito de la juventud en función de sus conocimientos lingüísticos.

Hay un conjunto de temas propuestos divididos en dos según el grupo destinatario: una categoría es «público en general» y la otra «profesionales».

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://elearning.youthmythbusters.eu/>

# FUNDOO

UNA HERRAMIENTA PARA DOTAR A LOS/AS ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 15 A 24 AÑOS DE LAS COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

UNICEF y Junior Achievement de Grecia

## CONTEXTO

Esta herramienta digital gratuita permite a los/as jóvenes desarrollar habilidades del siglo XXI, como la comunicación y el espíritu emprendedor, a través de nueve tareas interactivas. Cualquier joven puede enviar un mensaje escribiendo «FunDoo» a través de WhatsApp, Viber, Instagram o Facebook Messenger y recibe una tarea como respuesta en un lenguaje sencillo y comprensible. Al completar las nueve tareas, obtienen un certificado de participación.

## ASPECTOS INNOVADORES

Se centra en el aprendizaje a través del juego. Las personas jóvenes que participen en él se familiarizarán con la función de chatbot. Está disponible en casi todas las plataformas de medios sociales utilizadas por la juventud, en términos generales.

El enfoque pedagógico se basa en los principios del aprendizaje experimental, dando a las personas usuarias la oportunidad de completar cada tarea en el orden y el tiempo que deseen. Se ha desarrollado a partir de los resultados de una encuesta sobre la transición de la educación al mercado laboral realizada en septiembre de 2022 y de una serie de debates exploratorios en grupo con jóvenes y profesorado en el primer trimestre de 2023.

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://greece.ureport.in/page/FunDoo/>

Persona de contacto: Olga Siokou - Especialista en comunicación de Siova. UNICEF Tel: +30 211 2340 297 Email: [osiokou-siova@unicef.org](mailto:osiokou-siova@unicef.org)

# CONSEJO NACIONAL DE LA JUVENTUD DE IRLANDA

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

Consejo Nacional de la Juventud de Irlanda (National Youth Council of Ireland - NYCI)

## CONTEXTO

NYCI aboga por la integración del trabajo digital en los entornos de trabajo con jóvenes. Mediante enfoques inventivos, mejoran la utilización de STEAM para facilitar la consecución de los objetivos del trabajo en este ámbito. Además, proporcionan formación a los/as trabajadores/as para ayudar a las personas jóvenes con las que trabajan a navegar tanto por los retos como por las ventajas que presenta un mundo cada vez más digitalizado.

## ASPECTOS INNOVADORES

- Integración del trabajo digital con jóvenes
- Enfoque STEAM
- Metodologías orientadas a resultados
- Gestión de riesgos y oportunidades
- Adaptación a las tendencias digitales

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://www.youth.ie/programmes/digital-youth-work/>

# SKILL IT FOR YOUTH

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

Youth Work Irlanda

## CONTEXTO

El objetivo de la iniciativa Skill IT for Youth es aumentar la calidad y pertinencia del trabajo con jóvenes a través de la digitalización y aumentar las oportunidades para jóvenes del siglo XXI.

## ASPECTOS INNOVADORES

- Integración de herramientas digitales
- Mejora de la calidad y la pertinencia
- Oportunidades del siglo XXI
- Enfoque centrado en las personas jóvenes
- Potencial de innovación en la prestación de servicios

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://www.youthworkireland.ie/2020/01/taking-digital-youth-work-to-the-next-level/>

# FORÓIGE

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

Foróige [Desarrollo de la juventud]

## CONTEXTO

Foróige IR Digital Youth Work (Digital Skills for What's New and What's Next) ha desarrollado 6 programas que promueven el uso de las competencias digitales y facilitan a las personas jóvenes la mejora de sus competencias digitales. Esta iniciativa ha desarrollado los siguientes programas:

- Foróige - GOBuild: Habilidades tecnológicas prácticas
- Foróige - GOLevelUp: Programa de innovación y habilidades digitales creativas
- Foróige - GOVirtual: Espacios inmersivos en línea
- Foróige - GOSafely: Seguridad digital
- Foróige - GOSonic: Producción digital

## ASPECTOS INNOVADORES

- Desarrollo integral de programas
- Énfasis en las competencias tecnológicas prácticas
- Habilidades digitales creativas e innovación
- Espacios en línea inmersivos
- Priorización de la seguridad digital
- Producción digital

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://www.foroige.ie/our-work/go-digital-youth-work>

# SFI - LÉARGAS

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

Fundación Científica de Irlanda [SFI] / Léargas

## CONTEXTO

Esta iniciativa pretende reforzar la capacidad del sector del trabajo del ámbito juvenil para utilizar STEAM con el fin de mejorar la vida de los/as jóvenes. Se trata de poner en marcha proyectos educativos STEAM atractivos mediante la formación, el desarrollo profesional y la colaboración con organizaciones de primera línea. Los/as trabajadores/as del ámbito juvenil dirigirán la ejecución de proyectos STEAM, creados conjuntamente con las personas jóvenes para responder a las necesidades locales, entablarán debates con ellas sobre los temas STEAM pertinentes que surjan durante COVID-19 e impartirán programas educativos que combinen la ciencia y el arte, empleando metodologías innovadoras de trabajo.

## ASPECTOS INNOVADORES

- Co-creación juvenil
- Combinación de ciencia y arte
- Temas de actualidad
- Proyectos de participación pública
- Oportunidades de desarrollo profesional continuo (DPC)

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://www.youth.ie/programmes/steam-engagement-programme/steam-in-youth-work/>

# DIGITAL ARTS DIALOGUE

## ORGANIZACIONES QUE IMPLEMENTAN

Consultoría de Innovación Social, Pistes-Solidaires, BUPNET, Happiness Academy, Universidad de Atenas, Liberitutti

## CONTEXTO

Digital Arts Dialogue pretende mejorar el trabajo digital con jóvenes proporcionando a los/as profesionales ejercicios interactivos y creativos combinados con los conceptos de la justicia restaurativa. Con el uso de los valores de respeto, dignidad e intercambio de la justicia restaurativa, el proyecto proporciona danza, movimiento y actividades artísticas que giran en torno a los temas de los estereotipos, la autorrealización y el empoderamiento, la mejora del trabajo digital y mucho más.

## ASPECTOS INNOVADORES

El proyecto utiliza el enfoque innovador de la justicia restaurativa, sus valores mitigadores y de respeto, y los incorpora a los ejercicios incluyendo el intercambio y el equilibrio en cada actividad. Digital Arts Dialogue utiliza además la creatividad y las artes de una manera directa y práctica, dando a los/as trabajadores/as del ámbito juvenil instrucciones paso a paso sobre cómo llevar a cabo las actividades y los ejercicios.

## PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://www.digi-arts.eu/>

# Éxitos y retos



## ÉXITOS Y RETOS

A continuación se presentan estudios de casos y ejemplos que ilustran los retos y problemas encontrados tanto por las organizaciones socias como por las personas participantes a lo largo del proyecto en sus respectivas prácticas y experiencias laborales.

Esta sección puede ofrecer apoyo a los/as profesionales del trabajo con jóvenes que encuentran obstáculos en sus prácticas y buscan ayuda para resolverlos. Estos estudios de casos también pueden funcionar como medida preventiva para informar a los profesionales del trabajo con jóvenes sobre el tipo de retos que podrían encontrar o las situaciones en las que el trabajo digital con jóvenes podría ser importante.



# Oportunidades de desarrollo profesional continuo (DPC) para trabajadores/as del ámbito de la juventud

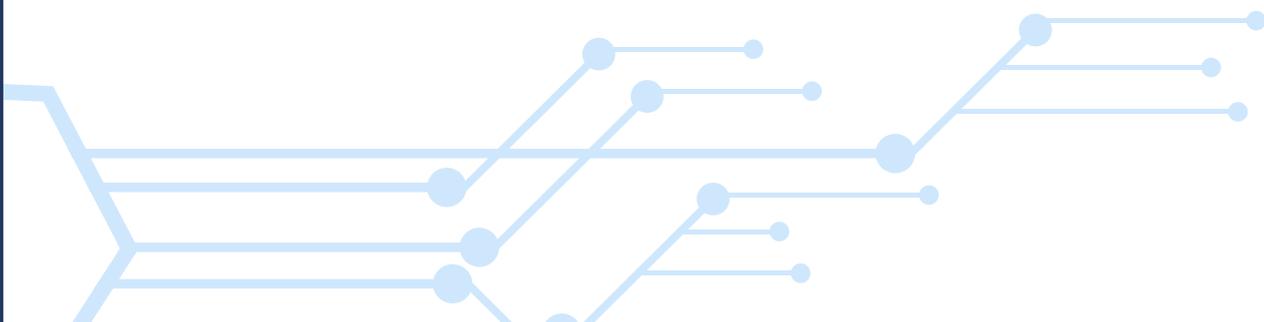
<b>Personas implicadas</b>	Trabajadores/as en el ámbito de la juventud (con experiencia diversa) - resultado del proyecto 1 - Grupo de discusión
<b>Contexto</b>	La participación en este grupo de discusión nos permitió conocer de primera mano el panorama actual del trabajo digital con jóvenes en Irlanda. Ofreció información sobre las prácticas actuales y puso de relieve las necesidades de los/as trabajadores/as del ámbito juvenil para integrar las metodologías digitales en sus actividades diarias.
<b>Desafío / problema inicial</b>	Los/as trabajadores/as destacaron la falta de acceso a oportunidades de desarrollo profesional continuo para mantenerse al día con las tecnologías emergentes, los programas digitales y las plataformas. Además, se observó que tenían conocimientos diversos sobre la integración de las tecnologías existentes en sus prácticas cotidianas.
<b>Camino hacia la solución</b>	La solución consistía en presentar a los/as trabajadores/as diversas estrategias y metodologías para integrar las prácticas digitales en sus enfoques pedagógicos. Subrayó la necesidad de formación en marcos contemporáneos como DigCompEdu.
<b>Lecciones aprendidas</b>	Existe una necesidad esencial de programas de formación para los/as trabajadores/as del ámbito de la juventud con el fin de integrar las prácticas digitales. Reconociendo el impacto transformador de las tecnologías digitales en el panorama contemporáneo, es esencial una formación exhaustiva para dotar a los/as trabajadores/as de las habilidades, los conocimientos y las estrategias necesarios. Estos programas de formación deben ir más allá de la mera familiaridad con las herramientas digitales; deben profundizar en los temas de la integración efectiva, garantizando que los/as trabajadores/as en el ámbito de la juventud no sólo adopten la tecnología, sino que también aprovechen su potencial para mejorar el compromiso, la comunicación y la calidad general de las prácticas de trabajo con jóvenes. La naturaleza polifacética de estos programas debería abarcar áreas como la alfabetización digital, las pedagogías innovadoras y la utilización de plataformas digitales. De este modo se garantizará que los/as trabajadores/as no sólo tengan conocimientos digitales, sino que también sepan aprovechar la tecnología para lograr una participación significativa e impactante de las personas jóvenes.

# Mantener el compromiso de las personas jóvenes mediante la creación de recursos digitales

<b>Personas implicadas</b>	Trabajadores/as del ámbito de la juventud (con experiencia diversa)
<b>Contexto</b>	Durante este evento de formación, se presentó cómo abordar la cuestión de mantener el compromiso de la gente joven. Los/as trabajadores/as señalaron que se trata de un problema constante en su práctica docente diaria.
<b>Desafío / problema inicial</b>	Un reto importante en el trabajo con jóvenes es el esfuerzo continuo por mantener su compromiso. Con la llegada de las tecnologías digitales, existe la oportunidad de abordar este reto mediante la integración o el desarrollo de plataformas digitales de aprendizaje. Al aprovechar estas plataformas, los/as trabajadores/as pueden crear contenidos educativos que no sólo sean informativos, sino también atractivos y agradables para las personas jóvenes. La incorporación de elementos interactivos, recursos multimedia y funciones de juego puede mejorar la experiencia general de aprendizaje y captar la atención y el interés de los/as jóvenes en la era digital. Este enfoque reconoce la importancia de adaptarse a las preferencias y expectativas de la generación más joven, fomentando un entorno educativo más dinámico y eficaz en el ámbito del trabajo con jóvenes.
<b>Camino hacia la solución</b>	La creación de recursos digitales puede garantizar que la gente joven se involucre con materiales de aprendizaje que resulten atractivos para el desarrollo de sus competencias digitales. La actualización y diversificación periódicas de los materiales de aprendizaje digitales, la incorporación de ejemplos del mundo real y el fomento de entornos participativos pueden mejorar aún más el compromiso.
<b>Lecciones aprendidas</b>	La incorporación de estrategias digitales innovadoras e interactivas es crucial para crear conexiones significativas y mantener el compromiso con la gente joven. Destaca la necesidad de aprendizaje continuo y flexibilidad en el sector del trabajo del ámbito juvenil para satisfacer eficazmente las necesidades cambiantes de los/as jóvenes en un mundo impulsado por la tecnología. La colaboración y la cocreación con el público destinatario pueden aportar ideas sobre soluciones a medida, garantizando que el trabajo con jóvenes siga siendo pertinente, impactante y receptivo al dinámico panorama digital.

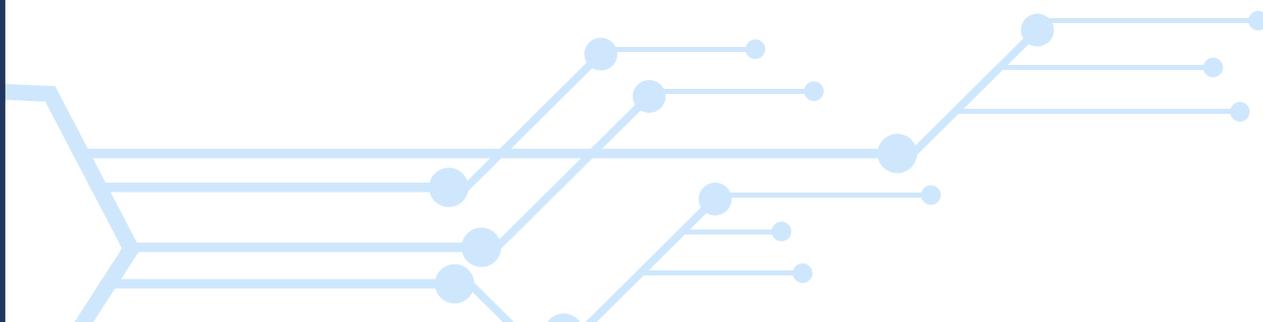
# Falta de comprensión digital

<b>Personas implicadas</b>	Trabajadores/as del ámbito juvenil y jóvenes del pilotaje del resultado 1 - Manual del proyecto
<b>Contexto</b>	Varios/as trabajadores/as y jóvenes se reunieron para probar y pilotar el resultado 1 del proyecto: el manual de formación y su contenido.
<b>Desafío / problema inicial</b>	Cuando se les presentó el proyecto y el tema general, los/as trabajadores/as del ámbito juvenil y las personas jóvenes lo consideraron superficial, pues opinaban que ya habían aprendido todo lo que hay que saber sobre competencias digitales básicas y no necesitaban aprender más sobre los fundamentos.
<b>Camino hacia la solución</b>	El personal formador les proporcionó más información sobre la estructura de la formación y sus capítulos y les hicieron preguntas más detalladas sobre los marcos de competencias digitales, lo que convenció y demostró a los/as participantes de que siempre hay margen para aprender. Así, empezaron a interesarse más por el tema y por los aspectos que se incluyen en las competencias digitales.
<b>Lecciones aprendidas</b>	Aunque el tema pueda parecer básico y superficial para algunos/as participantes al principio, muchas personas no son conscientes de lo que incluyen los sectores de la competencia digital. En caso de que una persona participante esté bien informada y versada en el trabajo digital, puede ser un/a mentor/a y un apoyo para los demás en el aprendizaje y ofrecer un papel útil en la formación.



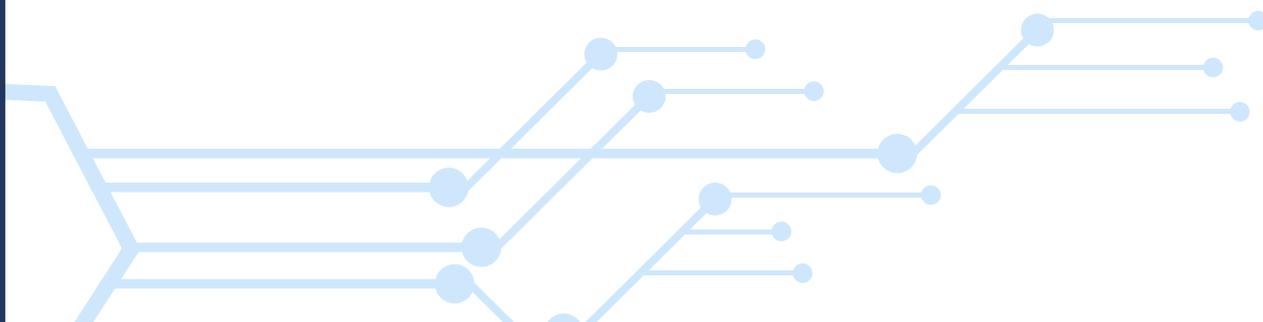
# Uso de herramientas interactivas en el trabajo con jóvenes

<b>Personas implicadas</b>	Trabajadores/as del ámbito de la juventud en el resultado 2 del proyecto, Formación - Implementación
<b>Contexto</b>	El estudio de caso se situó durante la aplicación del resultado 2 del proyecto 2, Formación - Implementación y las sesiones presenciales.
<b>Desafío / problema inicial</b>	Presentar un contenido tan extenso y detallado a las personas participantes fuera del horario de oficina, manteniendo al mismo tiempo toda su atención, fue todo un reto.
<b>Camino hacia la solución</b>	Nuestro equipo de formadores/as con experiencia ha incorporado actividades digitales interactivas en las sesiones, como el uso de herramientas en línea (por ejemplo, Kahoot y Mentimeter). Eso hizo que las personas participantes se implicaran más y salieran de la posición de pasividad.
<b>Lecciones aprendidas</b>	Aunque se trata de un ejemplo menor de buena práctica, es algo que resultó bastante inspirador para las personas participantes y lo más destacado de las sesiones presenciales. Lo que funciona para ellos/as puede (o no) funcionar también para los/as jóvenes y los/as participantes parecían desear incorporar este tipo de herramientas interactivas en sus prácticas futuras.



# Llegar a los/as trabajadores/as del ámbito juvenil de zonas remotas

<b>Personas implicadas</b>	Trabajadores/as en el ámbito de la juventud en el resultado 2 del proyecto, Formación - Implementación
<b>Contexto</b>	El estudio de caso se situó durante la implementación del resultado 2 del proyecto, Formación - Implementación.
<b>Desafío / problema inicial</b>	Las poblaciones de zonas remotas suelen encontrarse en desventaja a la hora de llegar a las iniciativas. De ahí que a menudo acaben «rezagadas» en cuanto a herramientas y competencias en comparación con sus homólogas urbanas.
<b>Camino hacia la solución</b>	En colaboración con KOKEN, CARDET se puso en contacto con un gran número de trabajadores/as del ámbito de la juventud que se reunieron para el resultado 2 del proyecto, Formación - Implementación, desde una serie de aldeas remotas. Fue más fructífero acercarse a los/as trabajadores/as con jóvenes que esperar a que ellos/as hicieran el viaje.
<b>Lecciones aprendidas</b>	La lección aprendida fue que los/as trabajadores/as del ámbito juvenil de todo el país están ansiosos/as por aprender y desarrollar sus competencias y salvar la brecha existente con las personas jóvenes, aunque a veces merece la pena hacer un esfuerzo adicional para llegar hasta ellos.



# Integración digital complementaria

<b>Personas implicadas</b>	Trabajadores/as en el ámbito de la juventud en Grecia con entre cinco y nueve años de experiencia (Grupo de discusión para el resultado 1 del proyecto)
<b>Contexto</b>	Durante el grupo de discusión, las personas participantes subrayaron la importancia de la educación no formal y el aprendizaje experimental en su trabajo con las personas jóvenes, ya que prefieren las relaciones de tú a tú con ellas.
<b>Desafío / problema inicial</b>	El reto consistía en adaptarse a las herramientas digitales y garantizar la accesibilidad para todas las personas (en particular, las pertenecientes a grupos vulnerables).
<b>Camino hacia la solución</b>	La solución consistió en promover el uso complementario de las herramientas digitales junto con los métodos tradicionales, superando así las fronteras y mejorando la accesibilidad. Se creó una lista de herramientas digitales esenciales, incluidas plataformas interactivas, que se añadió también al material de Digital Youth.
<b>Lecciones aprendidas</b>	Es esencial fomentar un equilibrio positivo entre las actividades presenciales y en línea.



# Recomendaciones para profesionales



## RECOMENDACIONES PARA PROFESIONALES

Las recomendaciones elaboradas se basan en las experiencias de las organizaciones socias del proyecto, los/as formadores/as y los/as participantes en las sesiones de Digital Youth, el desarrollo del proyecto y la formación.



Contenido e importancia



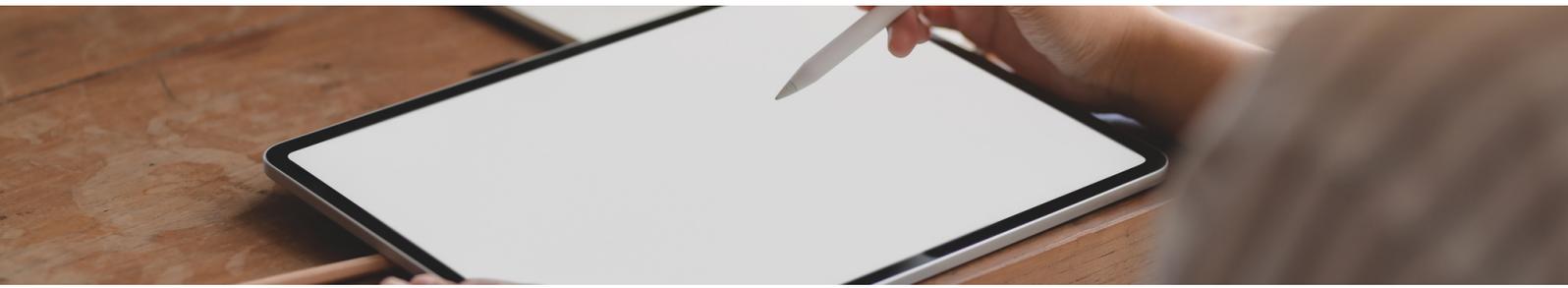
Promoción y compromiso



Desarrollo profesional continuo (DPC)



Colaboración



### Contenido e importancia

**Fomentar la alfabetización digital:** la alfabetización digital es crucial, especialmente en el entorno actual, donde las redes sociales y las noticias falsas desempeñan un papel importante en la vida de las personas jóvenes. Es esencial fomentar habilidades como la seguridad en Internet, la etiqueta en las redes sociales, la investigación en línea, el pensamiento crítico y la comprensión de las consecuencias. Además, los/as trabajadores/as del ámbito juvenil deben promover la utilización de fuentes de apoyo para los/as jóvenes que se enfrentan a problemas de seguridad digital, como el acoso en línea. Dado que el proyecto aboga por el trabajo y la interacción digitales con la juventud, no deben subestimarse aspectos como la seguridad digital.



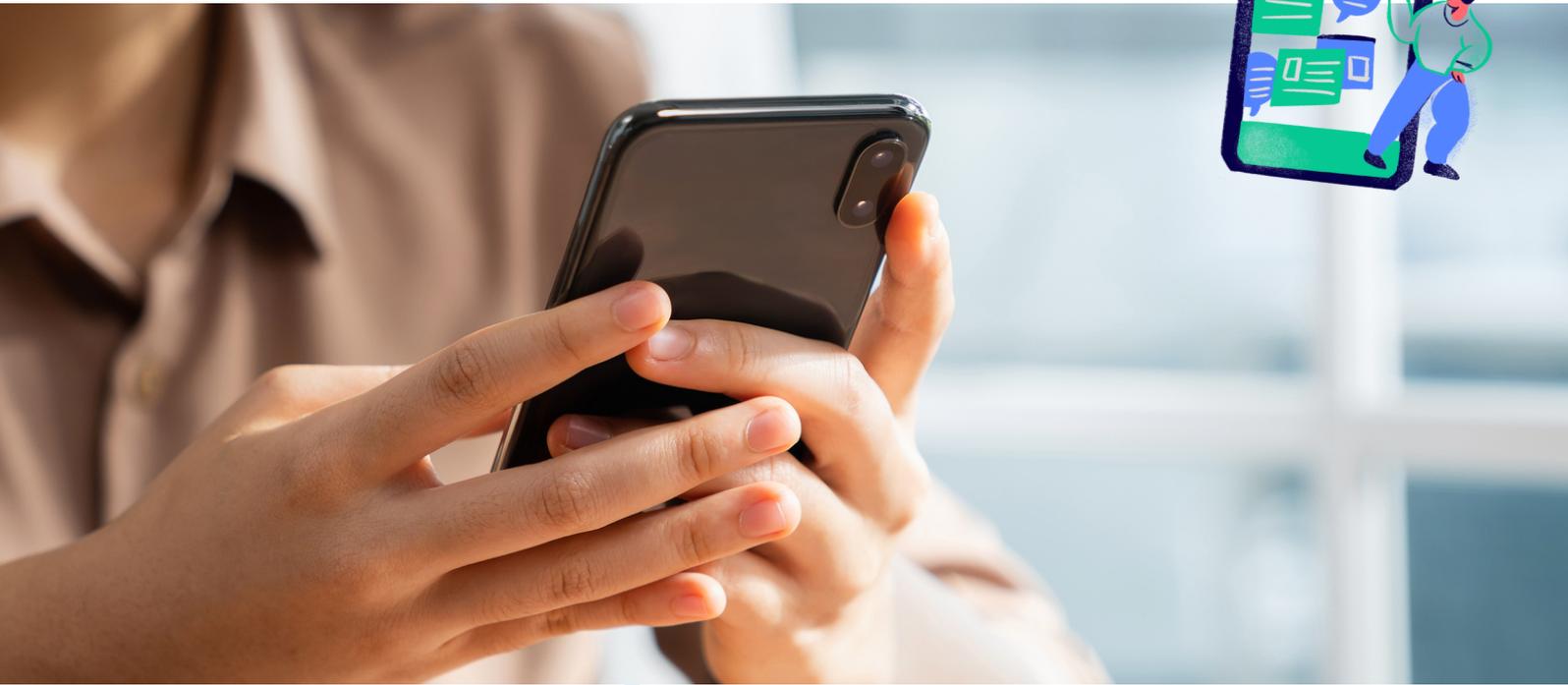
**Equilibrio de contenidos:** preste atención a proporcionar a las personas jóvenes métodos de contenido diferentes que incluyan métodos tradicionales, texto, aportaciones visuales, ejercicios interactivos, trabajo en grupo, etc. El empleo de diversos métodos de aprendizaje mantendrá, en última instancia, un entorno de aprendizaje interesante y atractivo para la juventud.



**Adaptación e innovación:** adapte siempre los contenidos, incluidos los materiales de Digital Youth, a las personas jóvenes con las que trabaja. Adapte los recursos a las necesidades locales, las consideraciones culturales y los diversos niveles de alfabetización digital del público destinatario. Ningún público es siempre el mismo. También puede ser necesario probar métodos innovadores con un nuevo grupo de jóvenes que podrían estar interesados/as en técnicas y ejercicios innovadores.

### Promoción y compromiso

**Presencia digital:** cuando promueva y lleve a cabo un curso, contenido o iniciativa digital, construya una sólida presencia digital creando un sitio web o perfiles en las redes sociales para que su programa juvenil conecte con el público destinatario. Relaciónese con ellos a través de plataformas en línea relevantes y cree oportunidades para que compartan sus pensamientos e ideas digitalmente.



### Desarrollo profesional continuo (DPC)

**Mejore sus competencias:** manténgase al día de las tendencias tecnológicas asistiendo a talleres, seminarios web y conferencias relacionados con el trabajo digital con jóvenes. Suscribirse a fuentes de noticias tecnológicas y seguir cuentas de redes sociales relevantes también puede ayudar a mantenerse al día de las últimas herramientas y plataformas que utilizan las personas jóvenes. Busque activamente oportunidades de formación especializada en competencias digitales para aprovechar todo el potencial de las herramientas digitales y mejorar sus conocimientos sobre ellas. Esto aumenta aún más su confianza en cómo funcionan, facilitando su uso posterior en su formación.





### Colaboración

**Recursos y plataformas:** aunque hay un exceso de plataformas y redes en línea, a veces pueden ser bastante útiles, especialmente cuando giran en torno a un tema en el que usted también se está centrando. Haga un uso eficaz de los materiales ya desarrollados sobre el tema del trabajo digital con jóvenes, las materias y los temas que aborda, y benefíciese de ellos/as en sus prácticas laborales.



**Plataformas y redes comunes:** Fomentar una cultura de aprendizaje colaborativo entre los/as trabajadores/as del ámbito juvenil. Establecer comunidades o foros de aprendizaje digital en los que los/as profesionales puedan compartir ideas, retos y buenas prácticas relacionadas con el trabajo digital con jóvenes. Este enfoque colaborativo mejora la preparación digital colectiva.



# Recomendaciones para responsables políticos/as



## RECOMENDACIONES PARA RESPONSABLES POLÍTICOS/AS

Las recomendaciones elaboradas se basan en las experiencias de las organizaciones socias del proyecto, el personal formador y las personas participantes en las sesiones de Digital Youth, el desarrollo del proyecto y la formación.



Desarrollo Profesional Continuo (DPC)



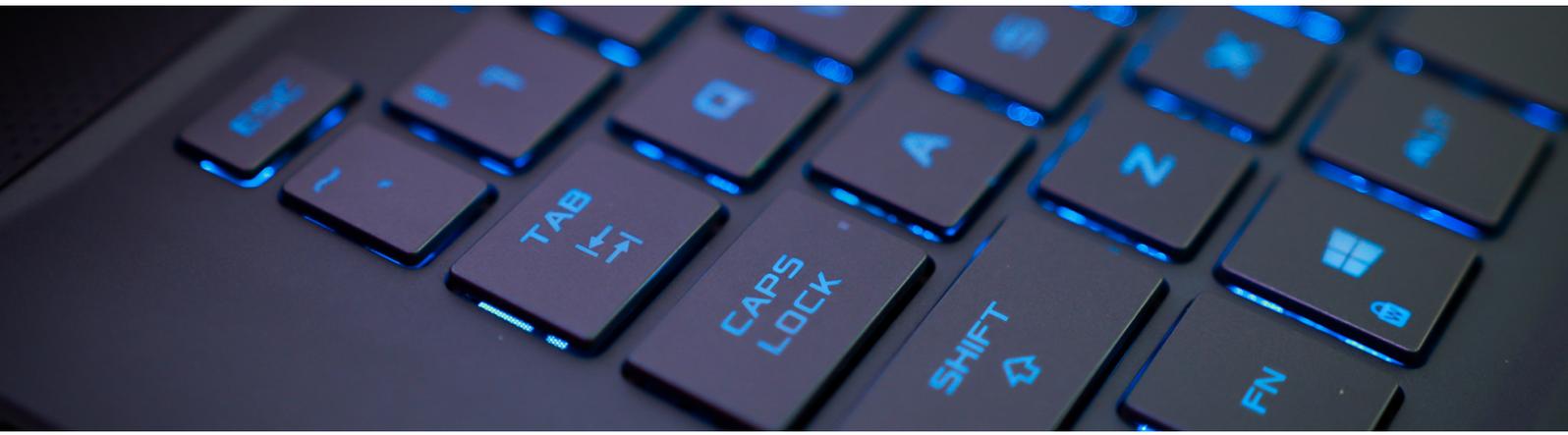
Colaboración



Incentivos



Contenido e importancia



## Desarrollo profesional continuo (DPC)

**Apoyar la formación en competencias digitales:** apoyar y fomentar la voluntad y la motivación de los/as trabajadores/as y profesionales de la juventud que quieran mejorar sus competencias digitales. Esto puede hacerse proporcionándoles cursos, incentivos como becas para asistir a dichos cursos o incluso simplemente la oportunidad de disponer de tiempo para asistir a los cursos. Los/as trabajadores/as en el ámbito de la juventud con competencias digitales pertinentes y actualizadas contribuyen a mejorar el trabajo para usted y en Europa.



## Colaboración

**Redes y contactos profesionales:** fomentar la colaboración y las asociaciones entre organizaciones juveniles, agencias gubernamentales y organizaciones del sector privado para compartir recursos y conocimientos, creando un ecosistema más sólido para el trabajo digital con jóvenes. Esto puede hacerse mediante eventos informativos, así como apoyándoles en la creación de portales conjuntos, plataformas o una simple red de contactos.



**Inclusión y diversidad:** crear iniciativas específicas para tender puentes digitales, por ejemplo facilitando el acceso a dispositivos e internet a las comunidades desfavorecidas. La inclusión y la diversidad también podrían fomentarse apoyando programas que empoderen a las niñas y a los grupos infrarrepresentados en los campos STEM, haciendo hincapié en la tutoría y las oportunidades de promoción profesional, entre otros.





### Incentivos

**Innovación en los incentivos:** aunque pueda parecer una forma muy tradicional de apoyar la mejora de los métodos, es una forma de éxito e impacto probados. Crear incentivos, por ejemplo, subvenciones o reconocimiento de iniciativas de éxito, que motiven a los/as trabajadores/as en el ámbito de la juventud a dedicar los recursos y el tiempo necesarios para aprender y aplicar nuevas técnicas y métodos. De este modo, tendrán una mayor motivación para aplicar la innovación y a implicar a más jóvenes en el aprendizaje y el asesoramiento.



### Contenido e importancia

**Marco y plan de estudios:** animar a los/as trabajadores/as del ámbito juvenil a aplicar nuevos métodos y prácticas de trabajo proporcionándoles el tiempo y el horario necesarios para ello. Disponer de una franja horaria dedicada a innovar las técnicas, los contenidos y los métodos de los planes de estudios educativos o profesionales les ofrece la posibilidad y la oportunidad de probar nuevas prácticas y actividades y evaluar su impacto.



**Alfabetización digital:** invertir en la educación de la alfabetización digital mediante el desarrollo de programas integrales de alfabetización digital que abarquen tanto las habilidades digitales básicas como las competencias digitales avanzadas. Estos programas se integrarán en el currículo escolar, haciendo hincapié en el pensamiento crítico, la seguridad en línea y la ciudadanía digital responsable.

### CONCLUSIÓN

El proyecto Digital Youth ha mejorado las capacidades de todas las organizaciones socias en el ámbito del trabajo digital con jóvenes, mejorando las competencias para implicar a las personas jóvenes y a los/as profesionales en las habilidades digitales. También ha facilitado el aprendizaje sobre la importancia de las competencias y la alfabetización digitales y por qué es crucial adquirir más conocimientos en este ámbito. Además, las organizaciones socias adquirieron conocimientos sobre las herramientas digitales disponibles que pueden utilizarse para mejorar los métodos y las prácticas del trabajo digital con jóvenes en Europa.



Además, todas pudieron mejorar sus contactos y redes de trabajo en el ámbito de la juventud, tanto en sus países como a escala europea. Adquirieron conocimientos sobre cómo implicar eficazmente a las personas en línea, ya sean jóvenes o profesionales. En consecuencia, las prácticas de trabajo digital de las organizaciones socias en el ámbito de la juventud cuentan ahora con actividades, conocimientos y competencias adicionales, lo que les sitúa en una buena posición para futuros proyectos, iniciativas de formación y promociones.

El partenariado de Digital Youth llevará a cabo colectivamente los actos promocionales finales en sus respectivos países para informar a un número aún mayor de trabajadores/as del sector, responsables políticos/as y organizaciones sobre el proyecto, su contenido y los beneficios que aporta al trabajo en el ámbito de la juventud. A través de estos actos y de futuras oportunidades de formación, se comprometen a mejorar el trabajo con las personas jóvenes y a aumentar la utilización de herramientas digitales para crear actividades educativas eficaces, interactivas y atractivas para ellas.