GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

Kit de herramientas sobre competencias ecológicas

Un conjunto de herramientas para jóvenes basado en la educación no formal

AUTORES

Rosalia Marchese, Jesús Vila Piera, Katarina Kubickova, Andrej Lisec, Alice Pomiato, Ula Balaseviciute

Cofinanciado por la Unión Europea

Scambieuropei ETS

Ajuntament d'Alzira

ALZIRA EN EUROPE

topcoach
unlock your potential

GRM Visoka šola za upravljanje podeželja GRM Novo mesto

Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society

2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988

Cofinanciado por la Unión Europea

Finaciado por la Unión Europea. Este documento refleja únicamente las opiniones del autor, ni la Comisión ni la Agenzia Nazionale per la Gioventù (AIG) se hace responsable de la información contenida en el mismo ni el uso que se de de ella.

Agenzia Italiana per la Gioventù

ToolKit on Green Soft Skills - A toolkit for Youth Workers based on Non-Formal Education © 2024 by Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society con licencia de CC BY-NC-SA 4.0

Esta herramienta es uno de los resultados del proyecto Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society (2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988).
El trabajo intelectual del consorcio Green Youth Employability disponible a través de este documento se publica como Recurso Educativo Abierto bajo la licencia CC BY-NC-SA 4.0.
Se permite su reutilización siempre que se cite su uso para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación, así como con fines de investigación.

Información de contacto:
Ajuntament d'Alzira
europa@alzira.es
(+34) 962 45 51 01

Autores:
Rosalia Marchese, Jesús Vila Piera, Katarina Kubickova, Andrej Lisec, Alice Pomiato, Ula Balaseviciute

El kit de herramientas sobre competencias ecológicas para jóvenes tiene como objetivo proporcionar e inspirar a los trabajadores y educadores juveniles con diferentes propuestas de actividades, métodos y herramientas basadas en la educación no formal para fomentar las habilidades sociales verdes entre los jóvenes a la hora de diseñar actividades locales y de la UE.

La división de competencias se enmarca en el Estudio de Competencias del Marco GreenComp del CCI, que identifica 12 competencias de sostenibilidad para el aprendizaje permanente. Para cada competencia, el toolkit propone 3 actividades prácticas, herramientas y métodos basados en la educación no formal, recopilando o adaptando los ya existentes o proponiendo otros nuevos.

Contenido

1. INTRODUCCIÓN

2. PROYECTO GREEN YOUTH EMPLOYABILITY

2.1 Contexto y antecedentes

2.2 Objetivos

2.3 Actividades

2.4 Resultados esperados

2.5 Socios del proyecto

3. EL KIT DE HERRAMIENTAS

3.1 Objetivos

3.2 El grupo objetivo

3.3 Metodología

3.3.1 El marco GreenComp

3.3.2 Educación no formal para el desarrollo de competencias ecológicas

3.4 Estructura del kit de herramientas

4. SESIONES DE EDUCACIÓN NO FORMAL SOBRE LAS COMPETENCIAS VERDES

4.1 Encarnar valores de sostenibilidad

4.1.1 Apreciación de la sostenibilidad

S1 *Valores y sostenibilidad*

S2 *Constructores del futuro verde*

S3 *Valores en sostenibilidad*

4.1.2 Respaldo a la ecuanimidad

S1 *Pero, ¿Qué hemos hecho?*

S2 *¿Cómo ser justo?*

S3 *Mercado de Comercio Justo*

4.1.3 Promoción de la naturaleza

S1 *Conecta con la naturaleza*

S2 *¿Vida sana?*

S3 *Guardianes de la naturaleza*

4.2 Asumir la complejidad de la sostenibilidad

4.2.1 Pensamiento sistémico

S1 *Cartografía para la sostenibilidad*

S2 *Juego de rol*

S3 *¿Qué es el pensamiento holístico?*

4.2.2 Pensamiento crítico

S1 *El poder del pensamiento crítico*

S2 *Otra perspectiva*

S3 *¿Cómo ser crítico?*

4.2.3 Contextualización de problemas

S1 *¿Cómo podríamos... en sostenibilidad?*

S2 *¡Del problema a la solución!*

S3 *Diseñando el futuro*

4.3 Prever futuros sostenibles

4.3.1 Capacidad de proyecciones de futuro

S1 *La isla verde*

S2 *Hacia un futuro más verde*

S3 *Visiones de futuro*

4.3.2 Adaptabilidad

S1 *El camino verde*

S2 *Toma de decisiones*

S3 *Adaptación al cambio*

4.3.3 Pensamiento exploratorio

S1 *Haz tu idea más verde*

S2 *Creatividad*

S3 *Explora el futuro*

4.4 Actuar en favor de la sostenibilidad

4.4.1 Actuación política

S1 *Evalúa a los políticos*

S2 *¡Pide cambios!*

S3 *Voces jóvenes en política*

4.4.2 Acción colectiva

S1 *¡Trabajemos juntos!*

S2 *Eres el cambio del mundo*

S3 *Unidos por un cambio*

4.4.3 Iniciativa individual

S1 *Estilos de vida (más) saludables*

S2 *Mi pequeño grano de arena*

S3 *Activo en comunidad*

5. FORMAS DE AVANZAR

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Este **toolkit de herramientas sobre competencias ecológicas** se ha desarrollado en el marco del proyecto Erasmus+ KA2 **Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society** - GYE (2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988).

El proyecto tiene como objetivo estructurar una **ruta de aprendizaje y orientación para jóvenes en empleos ecológicos emergentes** a través de la **educación no formal** y el **aprendizaje combinado**.

Proporciona métodos innovadores, buenas prácticas y herramientas para jóvenes, educadores y miembros de centros laborales para garantizar una experiencia de aprendizaje de calidad y una transición justa hacia el desarrollo ecológico.

El proyecto GYE se lleva a cabo por **cuatro organizaciones**: Scambieuropei ETS (Italia) como organización líder, VŠ Grm Novo mesto (Eslovenia), TOPCOACH (Eslovaquia) y Ajuntament d'Alzira (España).

Estas herramientas sobre capacidades ecológicas proponen **sesiones de formación, métodos y herramientas basados en la educación no formal** para proporcionar e inspirar a los trabajadores juveniles y profesionales que trabajan con jóvenes para fomentar la adquisición de competencias ecológicas entre los jóvenes al diseñar actividades locales y de la UE.

La división de habilidades y competencias se enmarca teniendo en cuenta el **Estudio de competencias del marco GreenComp del JRC**, que identifica 12 competencias de sostenibilidad para el aprendizaje permanente. Para cada competencia específica, el conjunto de herramientas proporciona tres sesiones diferentes basadas en la educación no formal que ofrecen diferentes perspectivas y oportunidades.

El conjunto de herramientas puede ser utilizado por trabajadores juveniles, educadores, profesionales y profesores para apoyar la adquisición de habilidades ecológicas y sostenibles respaldadas por actividades no formales, interactivas y participativas que promuevan el aprendizaje permanente y experiencial entre los jóvenes.

INTRODUCCIÓN

Los trabajadores juveniles pueden utilizar este *toolkit* para ofrecer **sesiones de educación no formal atractivas** que inspiren el pensamiento crítico, las acciones responsables y las prácticas de vida sostenibles entre los jóvenes.

El proceso de desarrollo del *toolkit* incorporó una amplia retroalimentación de eventos y encuestas locales, lo que garantiza que satisfaga las necesidades y preferencias reales de los grupos destinatarios.

El *toolkit* del proyecto está disponible en **diferentes idiomas**, lo que lo hace accesible a un público más amplio y garantiza la inclusión. Al aprovechar este recurso, los trabajadores juveniles pueden contribuir de manera eficaz al esfuerzo mundial de construir un futuro sostenible, empoderando a los jóvenes para que se conviertan en agentes proactivos del cambio en sus comunidades.

Contexto y antecedentes

El proyecto GYE fue diseñado para abordar tres problemas importantes que afectan a nuestras sociedades, nuestra vida diaria y nuestras perspectivas futuras.

Por un lado, el cambio climático es uno de los desafíos más urgentes que nos afectan a diario. A pesar de las diversas políticas de la UE que abordan este problema, es fundamental fomentar un cambio cultural y de mentalidad. Así como promover una transición justa en el sector económico es igualmente importante.

Por otro lado, el empleo juvenil se ha enfrentado a dificultades persistentes, no debido a la falta de habilidades o educación, sino a problemas estructurales. Abordar estos desafíos es vital para el futuro laboral. Al conectar el cambio climático y el empleo juvenil, existe una necesidad apremiante de transformación ambiental. El Pacto Verde de la UE y el Objetivo de Desarrollo Sostenible 13 de la ONU enfatizan la importancia de la transición verde. Los empleos verdes emergentes y futuros pueden respaldar una transición ambiental y laboral justa, ofreciendo nuevas oportunidades.

INTRODUCCIÓN

Las actividades y los resultados del proyecto GYE recogen y abordan las necesidades de los y las activistas verdes, al tiempo que proponen actividades prácticas para los trabajadores juveniles para crear un efecto dominó. En particular, este conjunto de herramientas responde a la necesidad de apoyar a los educadores y trabajadores juveniles en la creación de oportunidades educativas de calidad basadas en el aprendizaje experiencial y la educación no formal en la adquisición de habilidades sociales ecológicas. Las habilidades sociales son aspectos fundamentales no solo para el empleo, sino también para actuar como ciudadanos conscientes y responsables.

Las actividades del *toolkit* están diseñadas para cumplir estos objetivos a través de los principios de la educación no formal y el aprendizaje permanente. Ofrecen un recurso poderoso y ambicioso para los educadores y trabajadores juveniles, inspirándolos con nuevas actividades y aliviando la carga de crear sesiones de educación no formal sobre un tema tan innovador desde cero.

Objetivos y metodología

El proyecto Green Youth Employability apoya al sector de la juventud y a todos los campos relacionados que trabajan con jóvenes, brindándoles conocimientos, herramientas y buenas prácticas esenciales basadas en la educación no formal (ENF) y el aprendizaje combinado sobre empleos verdes emergentes y su desarrollo.

Las actividades del proyecto están diseñadas para involucrar a los trabajadores juveniles, educadores, personal de centros de empleo, jóvenes y expertos, transformándolos en actores sociales del cambio.

Este compromiso proporcionará una base sólida en la comprensión y los valores verdes, al tiempo que facilitará el intercambio de buenas prácticas y conocimientos, apoyando la adquisición de habilidades específicas.

Al brindar recursos y oportunidades integrales, el proyecto GYE busca crear un efecto dominó, empoderando a los jóvenes para que participen activamente y contribuyan a la economía verde, fomentando así el desarrollo sostenible y el cambio social.

INTRODUCCIÓN

El kit de herramientas se alinea con los objetivos del proyecto al ofrecer un recurso integral para trabajadores juveniles y educadores. Incluye 36 sesiones basadas en métodos de educación no formal, que se pueden utilizar y adaptar para diseñar oportunidades de aprendizaje efectivas centradas en el desarrollo verde y la concienciación de los jóvenes.

Las sesiones propuestas sirven como un recurso inspirador y un punto de partida para los educadores. Es fundamental tener en cuenta las necesidades y los antecedentes específicos de los jóvenes para adaptar estas sesiones de manera eficaz. De este modo, los trabajadores juveniles pueden garantizar que las experiencias de aprendizaje sean pertinentes, atractivas e impactantes, fomentando una comprensión y un compromiso más profundos con las prácticas sostenibles entre los jóvenes.

El *toolkit* de herramientas se basa en el **"GreenComp: The European Sustainability Competence Framework"**, desarrollado por el Centro Común de Investigación (JRC) y publicado por la Oficina de Publicaciones de la Unión Europea en 2022. Este marco describe cuatro áreas de competencia interrelacionadas, cada una de las cuales abarca tres competencias específicas.

Sobre la base de esta referencia, este manual de herramientas incluye tres sesiones para cada competencia descrita, diseñadas para ser interactivas y basadas en los principios de la educación no formal. El consorcio reconoció el valor significativo de la ENF para promover el aprendizaje permanente, especialmente teniendo en cuenta los perfiles de aprendizaje únicos de los jóvenes. Al aprovechar la ENF, el *toolkit* tiene como objetivo facilitar una internalización del conocimiento y maximizar la experiencia de aprendizaje general.

Durante el desarrollo del conjunto de herramientas, cada socio fue responsable de crear nueve sesiones basadas en su experiencia. Tras una fase inicial de diseño y redacción, los socios probaron nueve actividades desarrolladas por otros, en las que participaron jóvenes para recabar sus comentarios y aportaciones. Sobre la base de estos comentarios, se realizaron ajustes que dieron lugar a la publicación de la versión final de este manual de herramientas.

INTRODUCCIÓN

Limitaciones

El conjunto de herramientas es un recurso ambicioso diseñado para ayudar a los trabajadores juveniles a desarrollar actividades de educación no formal destinadas a fomentar las competencias ecológicas entre los jóvenes. Sin embargo, se deben tener en cuenta varias limitaciones:

- **Público destinatario**: Las actividades se probaron con jóvenes de entre 18 y 30 años con diferentes perfiles. Si estas actividades se proponen a personas más jóvenes o con necesidades y antecedentes específicos, los trabajadores juveniles deberán adaptar las sesiones para dar cabida a diferentes niveles y requisitos.

- **Estructura y adaptabilidad del programa**: Al diseñar un programa de aprendizaje, es fundamental desarrollar una estructura detallada, coherente y lógica con objetivos específicos y resultados de aprendizaje esperados. El conjunto de herramientas no pretende proporcionar un modelo de formación integral para el desarrollo ecológico. En cambio, debe considerarse como una fuente de inspiración para diversas sesiones. Los especialistas en aprendizaje pueden mezclar e integrar diferentes sesiones propuestas en función de los objetivos de su programa, pero el conjunto de herramientas no debe considerarse como un cronograma fijo para los programas de aprendizaje. Si bien se puede desarrollar una actividad de aprendizaje combinando sesiones centradas en diferentes competencias, dicho enfoque puede ser demasiado general y amplio, y carecer de la consideración específica de las necesidades de los grupos destinatarios y de una estructura de programa coherente.

Las sesiones propuestas tienen como objetivo servir como punto de partida y deben ajustarse y recalibrar según las necesidades del grupo destinatario, la experiencia de los trabajadores de juventud y los contextos locales. Esta flexibilidad subraya la naturaleza del conjunto de herramientas como un recurso vivo.

Estas consideraciones destacan áreas de posible mejora en materiales y recursos futuros, garantizando que se adapten mejor a públicos diversos y contextos educativos específicos.

INTRODUCCIÓN

¿Qué podemos encontrar en este *toolkit*?

El kit de herramientas sobre competencias ecológicas ofrece a los trabajadores juveniles una variedad de actividades, métodos y herramientas basados en la educación no formal (ENF) para fomentar las competencias ecológicas entre los jóvenes. Estos recursos están diseñados para inspirar y apoyar el desarrollo de actividades locales y de la UE.

La metodología se basa en el estudio de competencias del marco GreenComp del JRC, que identifica 12 competencias de sostenibilidad para el aprendizaje permanente. Para cada competencia, el kit de herramientas ofrece tres actividades, herramientas o métodos prácticos. Se trata de una combinación de recursos existentes adaptados y otros nuevos propuestos.

El *toolkit* está estructurado en tres partes principales:

- **Introducción al proyecto Green Youth Employability**: Este capítulo presenta el proyecto GYE, ofreciendo una visión general de sus objetivos y resultados esperados.

- **Visión general del *toolkit* y metodología**: En este capítulo se esbozan los objetivos del dossier de herramientas y se identifican los grupos destinatarios. Además, este capítulo detalla la metodología utilizada y la estructura de las actividades.

- **Sesiones para la adquisición de competencias ecológicas**: Este capítulo, que constituye el núcleo del *toolkit*, presenta las sesiones basadas en ENF diseñadas para ayudar a los jóvenes a adquirir competencias ecológicas.

Cofinanciado por la Unión Europea

Green Youth Employability

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

2. Green Youth Employability

Título del proyecto: Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society
Acrónimo: GYE
Código del proyecto: 2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988
Convocatoria: Asociaciones de cooperación - Juventud
Duración del proyecto: 36 meses (01/12/2023 - 30/11/2026)
Presupuesto total: 400 000 €
Consorcio: SCAMBIEUROPEI ETS (Italia), VŠ Grm Novo mesto (Eslovenia), TOPCOACH (Eslovaquia), Ajuntament d'Alzira (España)

2.1 Contexto y antecedentes

El proyecto "Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society" (Empleabilidad verde para jóvenes: habilidades y empleos emergentes para una sociedad justa y verde) aborda la necesidad crítica de oportunidades de empleo sostenible para los jóvenes en la UE.

Se centra en dotar a los jóvenes de las habilidades y los conocimientos necesarios para los empleos verdes emergentes, contribuyendo así a una sociedad justa y verde.

El proyecto GYE se diseñó para abordar tres cuestiones principales que afectan a nuestras sociedades, nuestra vida cotidiana y nuestras perspectivas futuras:

Cambio climático
Uno de los desafíos más urgentes que enfrenta nuestra sociedad es el cambio climático, que amenaza la supervivencia de los ecosistemas, la humanidad y el planeta. Implementar medidas efectivas es crucial para construir un futuro más sostenible. Se deben realizar cambios significativos, que darán forma tanto al mercado laboral como a las estructuras sociales. Garantizar una transición justa en el mercado laboral y en los comportamientos individuales es esencial, como lo enfatizan las políticas actuales de la UE. El proyecto GYE aborda estas necesidades ofreciendo un programa de aprendizaje para jóvenes centrado en empleos verdes emergentes, que combina la educación no formal (ENF) y el aprendizaje combinado.

Cofinanciado por la Unión Europea

Green Youth Employability

Desempleo juvenil

Durante mucho tiempo, los jóvenes se han enfrentado a altas tasas de desempleo, no debido a su falta de habilidades o educación, sino por problemas estructurales. El proyecto GYE no solo proporciona una herramienta para que los trabajadores juveniles operen con éxito la capacitación en habilidades sociales ecológicas en la ENF, sino también una plataforma de aprendizaje digital para tener una orientación sobre posibles trabajos y 4 centros en 4 países diferentes para experimentar el aprendizaje verde y entrar en contacto con las comunidades.

Transformación ambiental

Conectando los dos primeros puntos, existe una necesidad apremiante de transformación ambiental. El Pacto Verde Europeo y el Objetivo de Desarrollo Sostenible 13 de las Naciones Unidas destacan la importancia de la transición verde. Los jóvenes están cada vez más interesados en actuar, ya que ven la crisis como un desafío tanto social como de aprendizaje. Como señala la OIT (2022), la crisis puede haber acelerado los cambios estructurales en el mercado laboral, presentando oportunidades en sectores en crecimiento para los jóvenes que están al comienzo de sus carreras. Los empleos verdes emergentes y futuros pueden respaldar una transición ambiental y laboral justa, ofreciendo nuevas oportunidades. Con la combinación adecuada de políticas, se pueden analizar los mercados laborales futuros y los desarrollos verdes para proporcionar a los jóvenes las habilidades necesarias y los procedimientos de reciclaje profesional (El futuro de los empleos es verde, 2021).

Se debe empoderar a los jóvenes para que piensen de manera crítica, actúen de manera responsable y vivan de manera sostenible en respuesta a la crisis climática, asegurando su compromiso, participación activa y una transición justa en el proceso.

Las actividades y los resultados del proyecto GYE recogen y abordan las necesidades de los y las activistas verdes al tiempo que proponen actividades prácticas para que los trabajadores juveniles creen un efecto dominó.

Cofinanciado por la Unión Europea

2.2 Objetivos

El objetivo del proyecto GYE es crear un aprendizaje estructurado y orientación para los jóvenes en empleos verdes emergentes a través de la educación no formal (ENF) y el aprendizaje combinado.

Este proyecto cree en la urgencia de actuar para la creación de una Unión Europea sostenible que ofrezca cuidados y empleo de calidad para los jóvenes. Proporciona métodos innovadores, buenas prácticas y herramientas para los jóvenes, los educadores y los miembros de los centros laborales para garantizar una experiencia de aprendizaje de calidad y una transición justa hacia el desarrollo verde.

- **Empoderar y apoyar a los jóvenes en su desarrollo personal y profesional** proporcionándoles actividades de aprendizaje para el cambio ecológico personal y social, y un MOOC de aprendizaje digital;

- Dar valor a la **metodología de educación no formal** en el aprendizaje, la adquisición y la reflexión sobre competencias ecológicas para los jóvenes;

- **Probar y compartir las buenas prácticas entre 12 trabajadores juveniles** en programas de aprendizaje combinado para apoyar la orientación y el desarrollo de habilidades de los jóvenes;

- **Fomentar las sinergias** entre los sectores juvenil, laboral e institucional a nivel local y de la UE y crear conciencia sobre la necesidad de colaborar para una política mixta en la sociedad verde y juvenil que fomente las comunidades ecológicas y la transición justa.

2.3 Actividades

El proyecto está estructurado en 5 paquetes de trabajo, cada uno de los cuales es una serie de actividades diseñadas para lograr sus objetivos:

WP1 GESTIÓN Y COORDINACIÓN DEL PROYECTO

- Reunión inicial: iniciar el proyecto y coordinar a todos los socios.
- Actividades de seguimiento
- Reunión final: concluir el proyecto y discutir los impactos a largo plazo.

WP2 COMPETENCIAS ECOLÓGICAS

- Análisis de las necesidades del público destinatario
- Desarrollo del kit de herramientas
- Eventos locales: probar sesiones de ENF con jóvenes.
- Reuniones transnacionales: desarrollar el kit de herramientas; preparar el MOOC; centrarse en comunidades sostenibles y comportamientos sostenibles.

WP3 LA HERRAMIENTA DIGITAL: EL MOOC

- Reunión transnacional con expertos y trabajadores juveniles sobre comunidades sostenibles
- Desarrollo del MOOC basado en la reunión transnacional WP2
- Eventos de prueba
- Actividades de aprendizaje: involucrar a los jóvenes en la prueba y el aprendizaje de habilidades ecológicas.

WP4 THE GREEN YOUTH LAB

- Formación de formadores: dotar a los formadores de las habilidades necesarias para apoyar a los jóvenes en el desarrollo de competencias ecológicas
- Green Youth Labs: llevar a cabo cuatro laboratorios para ofrecer experiencia práctica.

WP5 PROMOCIÓN, DIFUSIÓN, EVENTOS MULTIPLICADORES Y SOSTENIBILIDAD

- Eventos de promoción que involucren a las partes interesadas locales
- Eventos de difusión: compartir los resultados del proyecto y las mejores prácticas
- Campañas en redes sociales
- Evento multiplicador final, cada uno en su comunidad local

2.4 Resultados esperados

En el proyecto Green Youth Employability estan marcados los siguientes resultados clave:

- **Informe de la encuesta**: información sobre el estado actual de la empleabilidad de los jóvenes en empleos verdes.
- **Dosier de herramientas para trabajadores juveniles**: herramientas y métodos para fomentar la adquisición de habilidades verdes, disponible en inglés y en otros cuatro idiomas.
- **MOOC**: un curso en línea con al menos cuatro módulos de aprendizaje, un foro para la interacción, un espacio de portafolio electrónico para la reflexión y la empleabilidad, y un manual para la plataforma de aprendizaje electrónico.
- **Green Youth Labs**: laboratorios prácticos para aplicar habilidades verdes y establecer contactos en comunidades locales.
- **Manual**: documentación de experiencias y buenas prácticas de los Green Youth Labs.

El proyecto mejora significativamente el sector de la juventud al proporcionar recursos de alta calidad para el desarrollo de los jóvenes en empleos verdes.

Los trabajadores juveniles tendrán acceso a métodos y herramientas a través de un *toolkit* de competencias verdes, MOOC y conocimientos de aprendizaje digital, un programa piloto de aprendizaje basado en el aprendizaje combinado que aborda las necesidades locales y de la UE. Se pone en marcha el intercambio de buenas prácticas e innovación. Esta iniciativa no sólo impulsa la empleabilidad de los jóvenes en el sector verde, sino que también promueve prácticas sostenibles, el cambio cultural, la ciudadanía activa y consciente, fomentando una fuerza laboral más consciente y capacitada con respecto al medio ambiente.

2.5 Socios

SCAMBIEUROPEI ETS

Scambieuropei ETS es una asociación dedicada a empoderar a los jóvenes apoyando el desarrollo de habilidades profesionales y mejorando el compromiso social y participativo. A través de metodologías de educación no formal y procesos participativos, Scambieuropei ETS promueve la ciudadanía europea activa entre los jóvenes y los trabajadores juveniles. Además, la asociación está comprometida con el emprendimiento y la empleabilidad de los jóvenes, fomentando el desarrollo de habilidades y proporcionando herramientas para empoderar a los jóvenes para que tomen decisiones futuras informadas, acepten desafíos e inicien nuevos emprendimientos.

Scambieuropei ETS tiene una amplia experiencia en aprendizaje y comunicación digital, utilizando *podcasting*, aprendizaje digital y plataformas informativas para llegar y apoyar a su audiencia de manera efectiva.

AJUNTAMENT D'ALZIRA

Alzira On Europe es la Oficina de Proyectos Europeos del Ayuntamiento de Alzira. Creada en 2008, tiene como objetivo promover nuevas líneas de financiación y recursos para el municipio que permitan el desarrollo de nuevos proyectos en todos los ámbitos municipales, así como favorecer el intercambio de conocimiento y buenas prácticas con otros municipios europeos.

Alzira es una ciudad española de 46.421 habitantes situada en la Comunidad Valenciana, a 40 km de Valencia que es la tercera ciudad más grande de España. El Ayuntamiento de Alzira, gestiona proyectos relacionados en diferentes campos como la implementación de proyectos de cooperación para la innovación e intercambio de buenas prácticas, proyectos de apoyo a la reforma de políticas, movilidad estudiantil, formación profesional para el empleo, el Cuerpo Europeo de Solidaridad, intercambios de jóvenes y cursos de formación en el extranjero, Eurodisea, etc.

Cofinanciado por la Unión Europea

TOPCOACH

Topcoach es una organización educativa innovadora con sede en Eslovaquia. El crecimiento personal y el autodesarrollo es nuestro estilo de vida. Creen que el cambio puede ocurrir primero dentro de nosotros, especialmente a través de la mejora y el progreso constantes, desbloqueando el potencial humano. Tienen una rica experiencia en el campo del autodesarrollo, la comunicación de marketing y la gestión de eventos.

Creen que al desbloquear el potencial humano a través del autodesarrollo, una persona vivirá una vida más plena y de mejor calidad. Quieren facilitar el acceso de las personas al autodesarrollo de forma regular, a través de leTalks y talleres con entrenadores y conferenciantes profesionales de varios campos y de la más alta calidad.

LANDSCAPE GOVERNANCE COLLEGE GM NOVO MESTO

Landscape Governance College es una institución de educación superior independiente que ofrece un programa de estudios de formación profesional superior de primer ciclo en Gestión del Paisaje. Este programa abarca diversos campos, como la agricultura, el turismo, la protección de la naturaleza, la economía y la logística.

El programa de estudios de formación profesional superior en Gestión del Paisaje está registrado y acreditado oficialmente por la Agencia Eslovena de Garantía de Calidad para la Educación Superior (NAKVIS). Esta institución tiene estatus de miembro de pleno derecho dentro de la Asociación Europea para la Garantía de Calidad en la Educación Superior (ENQA) y está incluida en el Registro Europeo de Garantía de Calidad para la Educación Superior (EQAR). La duración del programa de primer ciclo es de seis semestres (3 años completos).

Cofinanciado por la Unión Europea

Toolkit
o Kit de herramientas

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

3. Toolkit

3.1 Objetivos

El ***toolkit* para trabajadores juveniles sobre competencias ecológicas** tiene como objetivo equipar e inspirar a **trabajadores juveniles, educadores y profesionales del aprendizaje** con una variedad de actividades, métodos y herramientas basados en la **educación no formal** para **fomentar las competencias ecológicas entre los jóvenes**.

Este kit de herramientas está diseñado para su uso tanto en actividades locales como de la UE, y proporciona **36 actividades, métodos o sesiones de aprendizaje de educación no formal centrados en la adquisición de competencias ecológicas**.

La estructura del kit de herramientas se basa en las **12 competencias sostenibles** descritas en "**GreenComp: The European Sustainability Competence Framework**" desarrollado por el Centro Común de Investigación (JRC) y publicado por la Oficina de Publicaciones de la Unión Europea en 2022 (Bianchi G., Pisiotis U., Cabrera Giraldez, M., 2022).

Cada competencia está respaldada por **tres actividades prácticas, que ofrecen una sólida selección de acciones adaptables a diversos contextos y necesidades**.

Este recurso promueve el diseño de oportunidades educativas de alta calidad, haciendo hincapié en que la educación no formal, el intercambio entre iguales y el aprendizaje experiencial apoyan el intercambio de conocimientos, la reflexión, el análisis profundo de conceptos clave y la internalización de la experiencia de aprendizaje.

Las competencias en el desarrollo verde son factores clave a tener en cuenta y habilidades básicas que se deben poseer.

3. Toolkit

- Desde una **perspectiva social y cívica**, respaldan el análisis crítico y la conciencia sobre el cambio climático, impulsando la necesidad de cambio y dando forma a las comunidades. Fomentan la ciudadanía activa, alientan cambios culturales hacia comportamientos más sostenibles y promueven la participación en el cambio social.

- Desde la **perspectiva de la empleabilidad**, poseer competencias verdes es crucial para los jóvenes que buscan oportunidades laborales. En un mercado competitivo y global, ser una persona consciente, receptiva y plenamente comprometida con competencias verdes específicas puede marcar una diferencia significativa.

3.2 Grupo objetivo

El kit de herramientas está diseñado para que lo utilicen **trabajadores juveniles, educadores, profesionales, especialistas en aprendizaje, profesores, grupos informales o personas que deseen ofrecer oportunidades de aprendizaje sobre desarrollo ecológico** para apoyar la adquisición de habilidades ecológicas y sostenibles. Emplea actividades no formales, interactivas y participativas que promueven el aprendizaje permanente y experiencial entre los jóvenes.

Tenga en cuenta que...

Este recurso no pretende proponer un modelo de aprendizaje o programa de capacitación integral, sino más bien servir como un recurso inspirador y un punto de partida para actividades prácticas.

Al diseñar un programa, el kit de herramientas se puede utilizar para complementar y mejorar los objetivos específicos de la iniciativa, teniendo en cuenta los grupos destinatarios y las necesidades únicas de la comunidad de aprendizaje.

Es esencial considerar las necesidades y los antecedentes específicos de los jóvenes para adaptar estas sesiones de manera eficaz. Puede ser necesario

adaptar las herramientas para garantizar experiencias de aprendizaje personalizadas. De este modo, los trabajadores juveniles pueden crear oportunidades de aprendizaje relevantes, atractivas e impactantes que fomenten una comprensión y un compromiso más profundos con las prácticas sostenibles entre los jóvenes.

3.3 Metodología

Este recurso integral está alineado con el **Marco GreenComp**, cuyo objetivo es dotar a las generaciones más jóvenes de competencias esenciales para una vida sostenible y una participación activa en la transición ecológica.

Basándose en esta referencia, el *toolkit* incluye **tres sesiones para cada competencia** descrita, diseñadas para ser interactivas y basadas en los principios de la educación no formal (ENF).

El consorcio reconoció el valor significativo de la educación no formal para promover el aprendizaje permanente, especialmente considerando los perfiles de aprendizaje únicos de los jóvenes.

El propio Marco GreenComp enfatiza el aprendizaje permanente (APL), ya que está diseñado para respaldar programas educativos para el APL. Además, el marco reconoce la importancia de varios entornos de aprendizaje, incluida la ENF, lo que subraya su relevancia en diversos contextos educativos.

Al aprovechar la ENF, el kit de herramientas tiene como objetivo facilitar una internalización más profunda del conocimiento y maximizar la experiencia de aprendizaje general.

La integración del Marco GreenComp del JRC con la ENF y los principios del aprendizaje permanente subraya la importancia de los enfoques educativos flexibles e inclusivos para fomentar las competencias de sostenibilidad. Las metodologías de educación no formal, caracterizadas por su naturaleza interactiva y participativa, son particularmente eficaces para involucrar a los jóvenes y abordar sus diversas necesidades de aprendizaje.

Este enfoque no solo apoya la adquisición de habilidades ecológicas, sino que también fomenta el desarrollo personal y profesional continuo, garantizando que los conocimientos y las competencias adquiridas sean relevantes y adaptables a lo largo de sus vidas.

Al promover el aprendizaje permanente a través de la educación no formal, el conjunto de herramientas ayuda a formar una juventud resiliente y adaptable capaz de impulsar y sostener la transición ecológica.

3.3.1 GreenComp: el marco europeo de competencias en materia de sostenibilidad del JRC

Como se mencionó anteriormente, la estructura del conjunto de herramientas se basa en el Estudio de competencias del marco GreenComp del JRC.

GreenComp: The European Sustainability Competence Framework es un marco de referencia desarrollado por el **Centro Común de Investigación (JRC)** en 2022.

Proporciona una **base común para los estudiantes y una guía para los educadores**, ofreciendo una definición consensuada de lo que implica la **sostenibilidad como competencia**.

El GreenComp define la competencia de sostenibilidad (p. 15) como:

> "Una **competencia de sostenibilidad** capacita a los alumnos para que representen valores de sostenibilidad y adopten sistemas complejos, con el fin de adoptar o solicitar medidas que restablezcan y mantengann la salud de los ecosistemas y mejoren la justicia, y así generar visiones para futuros sostenibles."

Se centra en el aprendizaje permanente y aborda la competencia de sostenibilidad como una adquisición para todas las edades. Además, en el documento se consideran todos los tipos de aprendizaje (formal, no formal e informal) como vectores para desarrollar el aprendizaje en sostenibilidad.

3. Toolkit

GreenComp identifica **cuatro áreas de competencia** que corresponden a la definición de sostenibilidad y **12 competencias clave esenciales para fomentar mentalidades y comportamientos de sostenibilidad**.

Estas competencias están diseñadas para ser integradas en diversos contextos educativos y profesionales para promover el desarrollo sostenible y la responsabilidad ambiental.

Las **cuatro áreas de competencia y sus competencias relacionadas** son:

Encarnar valores de sostenibilidad

- Apreciación de la sostenibilidad
- Respaldo a la ecuanimidad
- Promoción de la naturaleza

Asumir la complejidad de la sostenibilidad

- Pensamiento sistémico
- Pensamiento crítico
- Contextualización de problemas

Prever futuros sostenibles

- Capacidad de proyecciones de futuro
- Adaptabilidad
- Pensamiento exploratorio

Actuar en favor de la sostenibilidad

- Actuación política
- Actuación colectiva
- Iniciativa individual

El marco GreenComp fue elegido como la metodología central a seguir para estas herramientas porque proporciona un **modelo integral y estructurado** para desarrollar competencias de sostenibilidad en el aprendizaje permanente.

La estructura de competencias ofrece una visión completa del concepto de sostenibilidad, enfatizando que las competencias no implican una secuencia de adquisición. Todas las áreas y competencias están interrelacionadas e interconectadas.

Este marco proporciona orientación y estructura para los trabajadores juveniles y los especialistas en aprendizaje en la **promoción del desarrollo y la adquisición de la sostenibilidad**.

El proyecto GYE y este conjunto de herramientas abordan la adquisición de competencias verdes a través de la educación no formal para jóvenes siguiendo la referencia GreenComp.

3.3.2 Educación no formal para el desarrollo de competencias ecológicas

Las generaciones actuales y futuras están heredando un mundo complejo que evoluciona constantemente y enfrenta desafíos importantes. Nuestra sociedad tiene el deber de empoderar y preparar a los jóvenes para pensar críticamente, adaptarse, actuar responsablemente y vivir de manera sostenible en respuesta a la crisis climática, asegurando su compromiso y participación activa en el proceso.

Esto se puede lograr mediante el desarrollo de competencias ecológicas, respaldado por la educación no formal y una comprensión profunda de las necesidades tanto de los jóvenes como de la sociedad. Para lograr esto, los trabajadores juveniles necesitan una orientación clara para brindar recursos educativos de calidad.

La **educación no formal** es un recurso poderoso para el aprendizaje eficiente en el sector juvenil. En su estructura y métodos intrínsecos, la ENF y el aprendizaje permanente respetan y cumplen las características específicas del aprendizaje juvenil. El **Ciclo de Aprendizaje Experiencial de Kolb** (Brader P., De Witte L. Ghanea N. et al, págs. 34-35), articulado en cuatro fases circulares (experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa), destaca los fundamentos de la ENF: aprender haciendo, reflexión e intercambio de prácticas y conocimientos. Esta circularidad apunta a un aprendizaje continuo que nunca termina, pero que siempre se puede cuestionar y refinarse.

Además, los jóvenes son especialmente aptos para el aprendizaje permanente. A medida que pasan de la adolescencia a la edad adulta, pasan de la educación formal a una fase en la que el aprendizaje continuo es necesario para enfrentar los desafíos del mercado económico y la sociedad civil, que exigen actualizaciones constantemente, y para convertirse en ciudadanos conscientes y comprometidos. Sus experiencias y conocimientos son recursos valiosos para otros, y la relación típica entre un facilitador y un estudiante en la ENF respeta el perfil del estudiante joven al enfatizar la mutualidad, el respeto y la participación del estudiante en sus propias necesidades y responsabilidades de aprendizaje.

Para resumir, se puede afirmar que los principales **puntos** a favor son los siguientes:

1. Flexibilidad y adaptabilidad: la ENF se puede adaptar para satisfacer las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los jóvenes. Puede adaptarse a varios contextos y entornos, haciéndola más accesible y relevante para sus vidas. Las sesiones de aprendizaje deben tener en cuenta las necesidades de los estudiantes y, cuando sea posible, los propios estudiantes deben participar en el diseño de sus necesidades y resultados de aprendizaje en un proceso participativo.

2. Compromiso y motivación: la educación no formal emplea métodos interactivos y participativos que involucran activamente a los jóvenes estudiantes. Este enfoque puede ser más motivador y estimulante en comparación con los métodos de educación formal tradicionales, lo que ayuda a mantener su interés y entusiasmo por aprender. También emplea los conocimientos que ya poseen para potenciar sus puntos fuertes.

3. Aprendizaje práctico y experiencial: la educación no formal hace hincapié en el aprendizaje mediante la práctica, lo que permite a los jóvenes aplicar lo que aprenden en situaciones del mundo real y hacer que el proceso de aprendizaje sea más significativo y duradero.

4. Empoderamiento y responsabilidad: la educación no formal alienta a los jóvenes a asumir la responsabilidad de su recorrido de aprendizaje, fomentando un sentido de empoderamiento, responsabilidad y capacidad de acción. Permite que los jóvenes sean conscientes de su papel en la comunidad y se vuelvan más activos.

5. Inclusión y accesibilidad: la educación no formal puede llegar a los jóvenes con menos oportunidades.

En resumen, la educación no formal es adecuada para los jóvenes porque es adaptable, atractiva, experiencial, orientada a las habilidades, empoderadora, inclusiva y promueve el aprendizaje permanente. Estos atributos lo convierten en un enfoque eficaz para abordar las necesidades y desafíos únicos que enfrentan los estudiantes jóvenes.

3. Toolkit

3.4 Estructura del toolkit

El conjunto de herramientas ofrece **36 sesiones de aprendizaje sobre la educación no formal para fomentar la adquisición de habilidades sociales ecológicas entre los jóvenes.** Está diseñado para trabajadores juveniles, diseñadores de aprendizaje, educadores y cualquier persona interesada en organizar sesiones de aprendizaje centradas en el desarrollo ecológico.

La división de competencias se basa en el Estudio de competencias del marco GreenComp del JRC, que identifica cuatro macroáreas, cada una de las cuales contiene tres competencias, para un total de doce competencias de sostenibilidad para el aprendizaje permanente. Para cada competencia, el *toolkit* propone tres actividades, herramientas o métodos prácticos de educación no formal.

El consorcio recopiló o adaptó sesiones existentes y desarrolló otras completamente nuevas. Durante el desarrollo del *toolkit*, cada socio fue responsable de crear nueve sesiones basadas en su experiencia. Tras la fase inicial de diseño y redacción, los socios probaron nueve actividades desarrolladas por otros, involucrando al menos a 20 jóvenes por socio para recopilar comentarios y mejoras. Esta **fase de prueba** aseguró que las actividades estuvieran alineadas con las necesidades de los jóvenes, involucrándolos directamente como agentes de cambio social activos. En función de estos comentarios, se realizaron ajustes que llevaron al lanzamiento de la versión final de este kit de herramientas.

Este dossier de herramientas está disponible en **inglés**, con traducciones al **italiano, español, eslovaco y esloveno**. Estas múltiples versiones facilitan su difusión a diversos grupos y comunidades objetivo, lo que lo convierte en un recurso práctico y listo para su uso en sesiones traducidas. Este enfoque multilingüe mejora su impacto en las comunidades locales y los jóvenes.

La siguiente tabla muestra las sesiones generales incluidas en este documento. Las primeras tres columnas se derivan del Marco GreenComp, que sirve como metodología central para este recurso. La primera columna enumera las áreas, la segunda muestra las competencias (tres por área) y la tercera columna proporciona sus descripciones relacionadas. La cuarta y quinta columnas se refieren a las herramientas creadas por el consorcio del proyecto.

3. Toolkit

ÁMBITO	Encarnar valores de sostenibilidad		
COMPETENCIA	**DESCRIPTOR**	**SESIÓN ENF**	**AUTOR**
Apreciación de la sostenibilidad	Reflexionar sobre los valores personales; identificar y explicar cómo varían los valores entre las personas y a lo largo del tiempo, evaluando de forma crítica su alineación con los valores de sostenibilidad.	***Cuáles son los valores y cómo influyen en las decisiones relacionadas con la sostenibilidad social y medioambiental***	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Constructores del futuro verde	Katarina Kubickova, TOPCOACH
		Valores en sostenibilidad	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Respaldo a la ecuanimidad	Apoyar la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras y aprender de generaciones anteriores para la sostenibilidad.	**Pero, ¿Qué hemos hecho?**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		¿Cómo ser justo?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Mercado de Comercio Justo	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Promoción de la naturaleza	Reconocer que los seres humanos forman parte de la naturaleza y respetar las necesidades y los derechos de otras especies y de la propia naturaleza con el fin de restaurar y regenerar ecosistemas sanos y resilientes.	**Conecta con la naturaleza**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		¿Vida sana?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Guardianes de la naturaleza	Katarina Kubickova, TOPCOACH

3. Toolkit

ÁMBITO	Asumir la complejidad de la sostenibilidad

COMPETENCIA	DESCRIPTOR	SESIÓN ENF	AUTOR
Pensamiento sistémico	Abordar un problema de sostenibilidad desde todos las vertientes; considerar el tiempo, el espacio y el contexto para comprender cómo interactúan los elementos dentro de los sistemas y entre ellos.	**Cartografía para la sostenibilidad**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Juego de rol	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		¿Qué es el pensamiento holístico?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Pensamiento crítico	Evaluar la información y los argumentos, identificar supuestos, cuestionar el *statu quo* y reflexionar sobre cómo influyen los contextos personales, sociales y culturales en el pensamiento y las conclusiones.	**El poder del pensamiento crítico**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Otra perspectiva	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		¿Cómo ser crítico?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Contextualización de problemas	Formular los retos actuales o potenciales como un problema de sostenibilidad en términos de dificultad, personas implicadas, tiempo y ámbito geográfico, con el fin de identificar enfoques adecuados para anticipar y prevenir los problemas, así como para mitigar los ya existentes y adaptarse a ellos.	**¿Cómo podríamos... en sostenibilidad?**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		¡Del problema a la solución!	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Diseñando el futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

3. Toolkit

ÁMBITO	Prever futuros sostenibles		
COMPETENCIA	**DESCRIPTOR**	**SESIÓN ENF**	**AUTOR**
Capacidad de proyecciones de futuro	Proyectar futuros sostenibles alternativos imaginando y desarrollando escenarios alternativos e identificando los pasos necesarios para lograr un futuro sostenible preferible.	**La isla verde**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Hacia un futuro más verde	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Visiones de futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Adaptabilidad	Gestionar las transiciones y los desafíos en situaciones de sostenibilidad complejas y tomar decisiones relacionadas con el futuro ante la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.	**El camino verde**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Toma de decisiones	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Adaptación al cambio	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Pensamiento exploratorio	Adoptar una forma relacional de pensamiento al estudiar y vincular diferentes disciplinas, utilizando la creatividad y la experimentación con ideas o métodos novedosos.	**Haz tu idea más verde**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Creatividad	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Explora el futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

3. Toolkit

ÁMBITO	Actuar en favor de la sostenibilidad		
COMPETENCIA	**DESCRIPTOR**	**SESIÓN ENF**	**AUTOR**
Actuación política	Navegar por el sistema político, identificar la responsabilidad política y la rendición de cuentas por comportamientos insostenibles y exigir políticas eficaces para la sostenibilidad.	**Evalúa a los políticos**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		¡Pide cambios!	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Voces jóvenes en política	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Acción colectiva	Actuar en favor del cambio en colaboración con otros agentes.	**¡Trabajemos juntos!**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Eres el cambio del mundo.	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Unidos por un cambio	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Iniciativa individual	Identificar el propio potencial para la sostenibilidad y contribuir de forma activa a mejorar las perspectivas de la comunidad y del planeta.	**Estilos de vida (más) saludables**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Mi pequeño grano de arena	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Activo en comunidad	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto

Cofinanciado por la Unión Europea

Sesiones de educación no formal sobre las competencias verdes

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

#ÁreaDeCompetencia

Encarnar valores de sostenibilidad

Cofinanciado por la Unión Europea

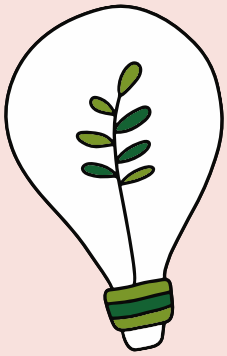
4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.1 Encarnar valores de sostenibilidad

COMPETENCIA	DESCRIPTOR	SESIÓN ENF	AUTOR
Apreciación de la sostenibilidad	Reflexionar sobre los valores personales; identificar y explicar cómo varían los valores entre las personas y a lo largo del tiempo, evaluando de forma crítica su alineación con los valores de sostenibilidad.	***Cuáles son los valores y cómo influyen en las decisiones relacionadas con la sostenibilidad social y medioambiental***	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Constructores del futuro verde	Katarina Kubickova, TOPCOACH
		Valores en sostenibilidad	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Respaldo a la ecuanimidad	Apoyar la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras y aprender de generaciones anteriores para la sostenibilidad.	**Pero, ¿Qué hemos hecho?**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		¿Cómo ser justo?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Mercado de Comercio Justo	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Promoción de la naturaleza	Reconocer que los seres humanos forman parte de la naturaleza y respetar las necesidades y los derechos de otras especies y de la propia naturaleza con el fin de restaurar y regenerar ecosistemas sanos y resilientes.	**Conecta con la naturaleza**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		¿Vida sana?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Guardianes de la naturaleza	Katarina Kubickova, TOPCOACH

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Encarnar valores de sostenibilidad



4.1.1 Competencia: Apreciación de la sostenibilidad

Reflexionar sobre los valores personales; identificar y explicar cómo varían los valores entre las personas y a lo largo del tiempo, evaluando de forma crítica su alineación con los valores de sostenibilidad.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.1.1 Apreciación de la sostenibilidad

SESIÓN 1

Cuáles son los valores y cómo influyen en las decisiones relacionadas con la sostenibilidad social y medioambiental

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Cuáles son los valores y cómo influyen en las decisiones relacionadas con la sostenibilidad social y medioambiental
AUTOR	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Lección, círculo de grupo, taller de grupo, debate
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Encarnar valores de sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Apreciación de la sostenibilidad
OBJETIVO	• Reflexionar sobre tus valores personales: entender cómo los valores influyen en las elecciones y comportamientos diarios • Identificar y explicar la variabilidad de valores: explorar cómo los valores pueden variar entre personas, necesidad, privilegios, educación, experiencias de vida y contexto a lo largo del tiempo (corto-largo plazo) • Alineación con valores de sostenibilidad: analizar cómo los valores personales se alinean con los principios de sostenibilidad ambiental y social.
DURACIÓN	2h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	8 participantes

Material	Post-it, rotuladores, pizarrón/pizarra, espacio para un círculo, una pantalla https://www.mentimeter.com/ y carteles de papel grandes
Recursos	• The Values Pyramid: https://startwithvalues.com/the-values-pyramid-a-hierarchy-of-core-values/ • Ecological Values Theory: Beyond Conformity, Goal-Seeking, and Rule-Following in Action and Interaction: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/10892680211048174 • In Search of Sustainable Value: A Structured Literature Review https://www.mdpi.com/2071-1050/12/2/615

Explicación:

Parte I "El círculo de valores" (20 min)

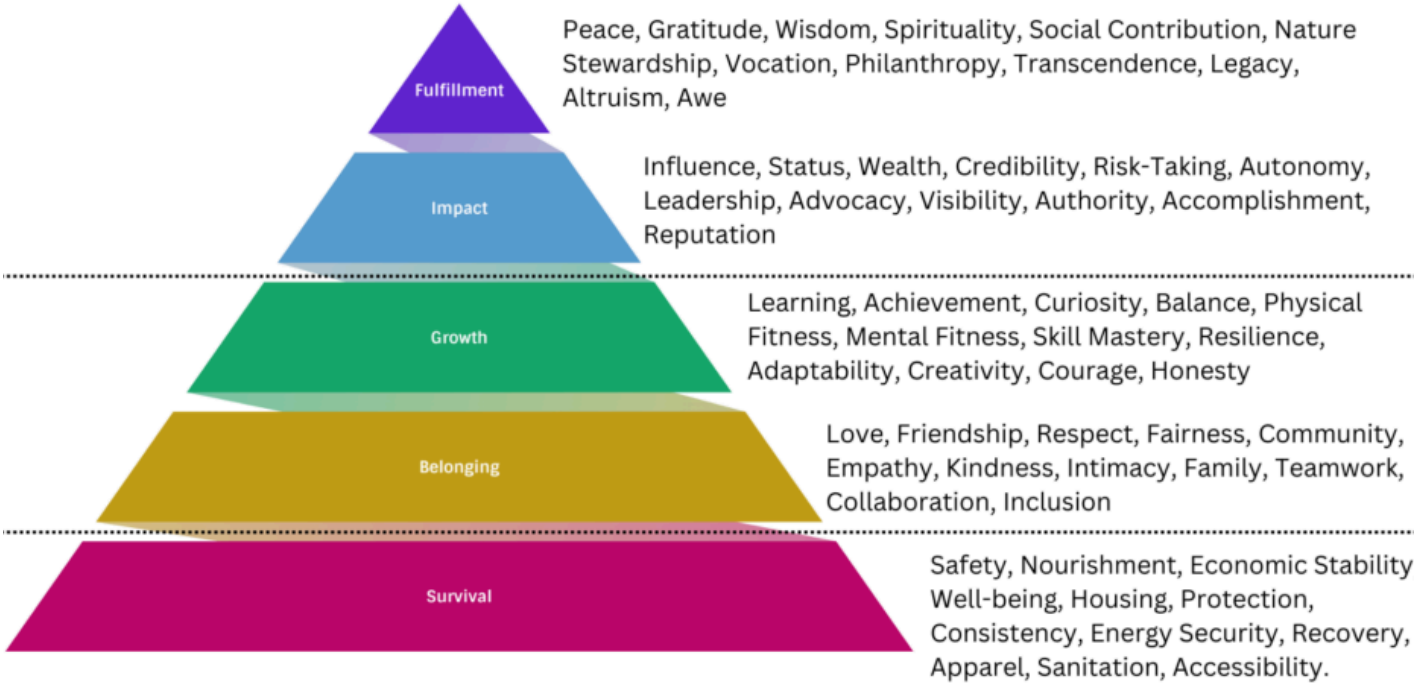
Los participantes se colocan en círculo.
La persona que dirige lee en voz alta una serie de afirmaciones relacionadas con diversos valores.
Algunos ejemplos:
"El respeto por la naturaleza es fundamental para mí"
"A menudo te encuentras defendiendo tus valores"
"Eliges cuidadosamente las organizaciones o empresas con las que colaboras o a las que les compras"

Quien comparte la afirmación da un paso adelante y comparte por qué es un valor para él (con múltiples respuestas).

Parte II.1 Lluvia de ideas grupal: ¿Cuáles son tus valores? (40 min)

Los participantes usarán Mentimeter para compartir cuáles son sus valores más importantes (con múltiples respuestas).

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes



Creación de un “Muro de Valores”.

Se escribirán las cinco palabras más recurrentes y se mostrarán en un cartel.

Se invitará a los participantes a escribir y contar por qué son importantes estos valores y luego debatir cómo deberían aplicarse en el ámbito de la sostenibilidad social y ambiental.

Parte II.2 Lluvia de ideas grupal: ¿Cuáles son tus valores?

Para cada uno de los valores, pregúntate: “¿Soy una persona que demuestra *este* valor? ¿Cómo puedo hacerlo mejor?”
Dónde puedo:
1. Reciclar/Actualizar mis valores
2. Reciclar/Reevaluar mis valores
3. Reciclar/Degradar mis viejos valores
4. Cómo se pueden compartir los valores y no ser un privilegio

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Debate guiado sobre las interconexiones entre los valores y nuestra realidad compartida.

Parte III Ejercicio: Simulación de un debate sobre cómo los valores influyen en las decisiones relacionadas con la sostenibilidad social y ambiental. (40 min)

División en grupos. Cada grupo tratará un macrotema, caso de estudio o escenario.

Identifiquemos un problema real en el que nos resulte difícil conectar valores y sostenibilidad. Ejemplo: “Las personas creen que tienen el conocimiento y las posibilidades para tomar decisiones más sostenibles a nivel individual y económico, pero las encuentran económica y temporalmente inaccesibles”.

Debate sobre cómo los valores influyen en las decisiones relacionadas con la sostenibilidad. Identificación de qué acciones nos impiden conectar los valores con acciones concretas y reales.

Cada participante desempeñará el papel de una figura que comparte problemas y propone soluciones: moderador, defensor del consumidor, activista ambiental, político, representante público.

Luego:

A continuación, se crean escenarios en los que los participantes deban tomar decisiones que impacten en un sistema más amplio. Se puede articular a través de una representación de los diferentes actores del sistema para comprender las distintas perspectivas

Objetivos: Propuesta de cómo actuar a corto, mediano y largo plazo en diferentes contextos.

Compartir los resultados y discutirlos con el grupo más grande. (10 min)

:

4.1.1 Apreciación de la sostenibilidad

SESIÓN 2
Constructores de futuros verdes

Nombre de la actividad	Constructores del futuro verde
Autor	Katarina Kubickova, TopCoach
Tipo de actividad	Taller
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Apreciación de la sostenibilidad
Objetivos	1. Educación: Proporcionar conocimientos sobre los principios de la sostenibilidad y la importancia de las prácticas sostenibles. 2. Participación: Involucrar activamente a los participantes en actividades que promuevan una vida sostenible. 3. Acción: Inspirar a los participantes para que incorporen prácticas sostenibles en su vida diaria.
Duración	2.5 h
Número mínimo de participantes	8

Cofinanciado por la Unión Europea

Material	- Materiales reciclables (cartón, papel, botellas de plástico, latas, etc.) - Marcadores, pintura, tijeras, pegamento y otros materiales para manualidades - Hojas de trabajo y hojas de cuestionarios - Rotafolios y marcadores - Muestras de productos ecológicos - Equipo de presentación digital (opcional) - Pequeños premios ecológicos para las actividades
Recursos	• European Sustainability Framework (GreenComp Framework) • Educational resources on sustainability from environmental organizations (e.g., WWF, Greenpeace)

Explicación:

El taller "Constructores del futuro verde" está diseñado para educar e involucrar a los jóvenes en el tema de la sostenibilidad. Los participantes explorarán varios aspectos de la vida sostenible a través de actividades interactivas, debates y proyectos prácticos. El taller tiene como objetivo fomentar una comprensión más profunda de cómo las acciones individuales contribuyen a resultados ambientales más amplios y empoderar a los jóvenes para que se conviertan en defensores de la sostenibilidad en sus comunidades.

Introducción (20 minutos)

- Bienvenida e introducción al concepto de sostenibilidad.
- Descripción general de la agenda y los objetivos del taller.

Actividad 1: Búsqueda del tesoro de la sostenibilidad (30 minutos)

- Los participantes trabajan en equipos para encontrar e identificar elementos relacionados con la sostenibilidad en el lugar.
- Los elementos incluyen contenedores de reciclaje, productos ecológicos, electrodomésticos de ahorro de energía, etc.
- Los equipos presentan sus hallazgos y discuten la importancia de cada elemento.

Cofinanciado por la Unión Europea

Actividad 2: Proyecto de manualidades de reciclaje (40 minutos)

- Cada equipo crea un elemento útil o decorativo a partir de materiales reciclables proporcionados.
- Los equipos presentan sus creaciones y explican cómo el reciclaje contribuye a la sostenibilidad.

Actividad 3: Cuestionario y debate sobre la huella de carbono (30 minutos)

- Cuestionario sobre cuestiones relacionadas con la huella de carbono para generar conciencia sobre el impacto individual y colectivo.
- Debate en grupo sobre formas de reducir la huella de carbono en la vida diaria.

Actividad 4: Sesión de intercambio de ideas sobre sostenibilidad (30 minutos)

- Los equipos intercambian ideas sobre formas prácticas de implementar prácticas sostenibles en sus escuelas, hogares y comunidades.
- Cada equipo presenta sus ideas, seguidas de un debate en grupo para refinar y ampliar las sugerencias.

Resumen y reflexión (20 minutos)

- Los participantes reflexionan sobre lo que aprendieron y cómo pueden aplicarlo.
- Debate sobre cómo superar los desafíos a la hora de adoptar prácticas sostenibles.

Observaciones finales (10 minutos)

- Resumen de las conclusiones clave.
- Aliento para seguir aprendiendo y abogando por la sostenibilidad.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.1.1 Apreciación de la sostenibilidad

SESIÓN 3
Valores en sostenibilidad

Nombre de la actividad	Qué son los valores y cómo influyen en las decisiones relacionadas con la sostenibilidad social y medioambiental
Autor	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo de actividad	Debate, lluvia de ideas
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Apreciación de la sostenibilidad
Objetivos	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes reflexionen sobre sus valores personales; identifiquen y expliquen cómo varían los valores entre las personas y a lo largo del tiempo. El objetivo es que los jóvenes reflexionen sobre cómo actuaban antes y piensen en alternativas para aprender del pasado.
Duración	1 h
Número mínimo de participantes	5
Material	No es necesario.
Fuentes	Trabajo original.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: lluvia de ideas y debate.

Parte 1: Lluvia de ideas

En esta parte puedes utilizar la técnica de trabajo cooperativo del folio giratorio para hacer una lluvia de ideas y recopilar una lista de conceptos, acciones o cosas que antes se hacían de forma más sostenible y que con el paso de los años han cambiado.

En lo que respecta al medio ambiente y la sostenibilidad, algunos valores básicos comunes podrían ser:

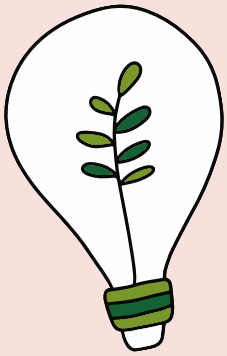
Respeto por la naturaleza
Reconocer el valor del mundo natural y nuestra interconexión con él.
Debemos debatir sobre cómo ser sostenibles.

Parte 2: Debate

En esta parte de la sesión, debatiremos sobre cómo asumir nuestra responsabilidad de cuidar y proteger el medio ambiente para las generaciones futuras.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Encarnar valores de sostenibilidad



4.1.2 Respaldo a la ecuanimidad

Apoyar la equidad y la justicia para las generaciones actuales y futuras y aprender de las generaciones anteriores para la sostenibilidad.

Cofinanciado por la Unión Europea

4.1.2 Respaldo a la ecuanimidad

SESIÓN 1
Valores en sostenibilidad

Nombre de la actividad	Pero, ¿Qué hemos hecho?
Autor	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
Tipo de actividad	Debate, lluvia de ideas
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Respaldo a la ecuanimidad
Objetivos	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes reflexionen sobre cómo se comportaba la gente hace unos años y en qué ha cambiado la industrialización o el consumismo, y cómo este cambio es peor para el medio ambiente. El objetivo es que los jóvenes reflexionen sobre cómo actuaban antes y piensen en alternativas para aprender del pasado.
Duración	1 h
Número mínimo de participantes	5
Material	Papel, lápiz o pizarra.
Fuentes	Trabajo original.

Cofinanciado por la Unión Europea

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: lluvia de ideas y debate.

Parte 1: Lluvia de ideas

En esta parte se puede utilizar la técnica de trabajo cooperativo del folio giratorio para realizar una lluvia de ideas y recopilar una lista de conceptos, acciones o cosas que antes se hacían de forma más sostenible y que con el paso de los años han cambiado, hasta llegar a la actualidad en la que esa acción contamina mucho más o produce muchos más residuos que antes.

Algunos ejemplos podrían ser:
- Bolsas de plástico para la compra.
- Envases de plástico para alimentos y productos en general.
- Ganadería y agricultura intensiva y extensiva.

Para plasmar los resultados de esta lluvia de ideas podríamos hacer una tabla con cuatro columnas donde tengamos la acción, los pros y los contras de antes y de ahora.

Acción			
Antes		Ahora	
Pros	Contras	Pros	Contras

Cofinanciado por la Unión Europea

Parte 2: Debate

En esta parte de la sesión, a partir de la tabla que han creado los participantes, organizaremos a los participantes en dos grupos y tendrán que debatir, cada grupo representando un momento de la historia (antes y después) que es mejor por diferentes razones.

Se realizaría un debate por cada acción que hemos comparado de la primera parte, y finalizaría cuando se llegue a la opción factible menos contaminante, poniéndose de acuerdo ambos grupos.

4.1.2 Respaldo a la ecuanimidad

SESIÓN 2
¿Cómo ser justo?

Nombre de la actividad	¿Cómo ser justo?
Autor	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo de actividad	Debate, lluvia de ideas
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Respaldo a la ecuanimidad
Objetivos	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes reflexionen sobre cómo ser justos en materia de sostenibilidad en un entorno cambiante.
Duración	1 h
Número mínimo de participantes	5
Material	Papel, lápiz o pizarra.
Fuentes	Trabajo original.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: lluvia de ideas y debate.

Parte 1: Lluvia de ideas

En esta parte puedes utilizar la técnica de trabajo cooperativo del folio rotatorio para hacer una lluvia de ideas y recopilar una lista de conceptos, acciones o cosas que se pueden utilizar en equidad en sostenibilidad. ¿Qué podemos hacer para contaminar menos nuestro planeta?

Algunos ejemplos podrían ser:
- Utilizar la bicicleta
- Usar bolsas ecológicas
- Utilizar el transporte público
- Usar coche eléctrico
- Utilizar calefacción ecológica

Parte 2: Debate

En esta parte de la sesión, reflexionaremos sobre lo que hicimos en el pasado y lo que podemos hacer para mejorar en el futuro.

4.1.2 Respaldo a la ecuanimidad

SESIÓN 3
Mercado de Comercio Justo

Nombre de la actividad	Mercado de Comercio Justo
Autor	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo de actividad	Taller interactivo
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Respaldo a la ecuanimidad
Objetivos	1. Educación: Aumentar la concienciación sobre la justicia social y la equidad en el comercio mundial. 2. Compromiso: Implicar a los participantes en actividades que pongan de relieve la importancia del comercio justo. 3. Empatía: Fomentar la empatía y la comprensión de los retos a los que se enfrentan los productores de los países en desarrollo. 4. Acción: Inspirar a los participantes para que apoyen las prácticas de comercio justo en sus decisiones de compra.
Duración	2 h
Número mínimo de participantes	10

Materiales	- Muestras de productos de comercio justo y convencionales (café, chocolate, té, etc.) - Hojas informativas o vídeos con historias de productores de comercio justo - Rotuladores, papel y rotafolios para las sesiones de lluvia de ideas - Hojas de trabajo para el análisis de productos - Equipo de presentación digital (opcional) - Pequeños premios o aperitivos de comercio justo
Fuentes	Fairtrade International (Fairtrade.net) (https://www.fairtrade.net/about/what-is-fairtrade) (https://www.fairtrade.net/standard) Oxfam (https://www.oxfam.org/en/what-we-do/issues/trade) (https://www.oxfam.org/en/what-we-do/issues/fair-trade) Global Exchange (https://globalexchange.org/campaigns/fair-trade/)

Explicación:

El taller «Mercado de comercio justo» está diseñado para educar a los jóvenes sobre la importancia de la equidad en las prácticas comerciales mundiales.

Mediante actividades interactivas, debates y simulaciones, los participantes conocerán los principios del comercio justo y las repercusiones de sus decisiones de compra en los productores y las comunidades de todo el mundo. El taller pretende cultivar un sentido de justicia social y animar a los participantes a apoyar el comercio justo.

Esquema de la actividad:

Introducción (15 minutos)

Cofinanciado por la Unión Europea

- Bienvenida e introducción al concepto de comercio justo.
- Presentación general del programa y los objetivos del taller.

Actividad 1: Simulación de comercio justo (30 minutos)

- Los participantes se dividen en pequeños grupos que representan diferentes papeles en la cadena de comercio mundial (productores, comerciantes, consumidores).
- Los grupos participan en una simulación de comercio, negociando precios y condiciones comerciales.
- Tras la simulación, se debate sobre los resultados y los retos a los que se enfrenta cada grupo.

Actividad 2: Análisis de productos de comercio justo (20 minutos)

- Cada grupo recibe un conjunto de productos (tanto de comercio justo como convencionales).
- Los participantes analizan y comparan los productos en función de sus etiquetas, prácticas de producción e impactos en las comunidades.
- Los grupos presentan sus conclusiones y debaten sobre la importancia de las certificaciones de comercio justo.

Pausa (10 minutos)

Actividad 3: Ejercicio de empatía - Historias de productores (20 minutos)

- Los participantes escuchan o leen historias de productores de comercio justo de diferentes partes del mundo.
- Discusión en grupo sobre los retos a los que se enfrentan estos productores y cómo las prácticas de comercio justo ayudan a afrontar estos retos.

Actividad 4: Planificación de acciones - Promoción del comercio justo (25 minutos)

- Los participantes hacen una lluvia de ideas sobre cómo apoyar y promover el comercio justo en sus comunidades.

- Cada grupo crea un plan o campaña para sensibilizar a sus compañeros y familias sobre el comercio justo.
- Los grupos presentan sus planes de acción.

Informe y reflexión (15 minutos)

- Los participantes reflexionan sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicarlo.
- Debate sobre la importancia de tomar decisiones de compra informadas y éticas.

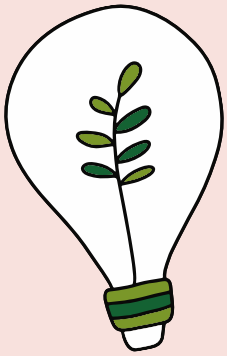
Observaciones finales (5 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Animar a los participantes a seguir apoyando las prácticas de comercio justo.

Esta actividad está diseñada para proporcionar a los jóvenes una comprensión más profunda de la justicia y la equidad en el comercio mundial, animándoles a apoyar las prácticas de comercio justo y a influir positivamente en la vida de los productores.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Encarnar valores de sostenibilidad



4.1.3 Promoción de la naturaleza

Reconocer que los seres humanos son parte de la naturaleza y respetar las necesidades y los derechos de otras especies y de la propia naturaleza con el fin de restaurar y regenerar ecosistemas sanos y resilientes.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.1.3 Promoción de la naturaleza

SESIÓN 1
Conecta con la naturaleza

Nombre de la actividad	Conecta con la naturaleza
Autor	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
Tipo de actividad	Simulación, aprendizaje cooperativo, debate
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Promoción de la naturaleza
Objetivos	Reflexionar sobre el concepto de especismo conectando los puntos entre los seres humanos y otras especies de la naturaleza. Esto va a permitir superar la disonancia cognitiva entre los participantes. Plantear un pensamiento crítico basado en datos reales sobre la restauración de los ecosistemas y nuestro impacto manteniendo un respeto ético por los demás seres.
Duración	1h 30 min
Número mínimo de participantes	15
Material	Papel, lápiz o pizarra.
Fuentes	Material útil para la sesión: https://www.terranuova.it/News/Stili-di-vita/L-antispecismo-spiegato-a-mia-mamma

Explicación:

La sesión se divide en 3 partes para aumentar el nivel de conocimientos y compartir una concienciación basada en datos en un formato progresivo.

Fase 1: Simulación (40 minutos)

Los participantes se dividen en 3 grupos principales (más si el número es elevado). Cada grupo representará un papel específico:

- Esclavos clasificados en RAZA 2: quieren cambiar su estatus por la libertad. Tienen que preparar las solicitudes.
- Los poseedores de esclavos son RAZA 1: quieren mantener el statu quo. Necesitan prepararse con reclamaciones.
- Institución: Se les pide que cambien las reglas de los esclavos y tienen que escuchar ambas reclamaciones y decidir.

Los grupos tienen 15 minutos para preparar las alegaciones. Seguidamente, se presentan las reclamaciones y la institución resolverá la cuestión tomando una decisión.

Tras la simulación, el facilitador iniciará el debate:

1. ¿Cómo fue actuar en un papel y en otro? ¿Os pusisteis de acuerdo en las reclamaciones que hicisteis?
2. ¿Crees que la decisión fue correcta? ¿Por qué?
3. ¿Qué opinas si los esclavos fueran animales encerrados en las granjas? ¿Encuentras paralelismo en ello? ¿Y los poseedores eran representativos de la industria alimentaria? ¿Seguirías utilizando a los esclavos sólo porque los necesitas para producir leche, carne, etc.?
4. ¿Cambiarías la decisión final en este caso? ¿Por qué?
5. ¿Encuentras otros ejemplos de este tipo de paralelismo? (por ejemplo: mujeres a las que se deja embarazadas sólo para que produzcan leche...).

Fase 2: Concepto de especismo y análisis de datos (30 minutos)

El animador pregunta al grupo si conocen el concepto de «especismo» o si pueden imaginar lo que significa. Todas las notas y comentarios se anotarán en una pizarra.

Tras el animador explicar el término, los participantes se dividirán de nuevo en 3 grupos para recoger datos específicos sobre los tratamientos de otras especies siguiendo el enfoque de aprendizaje cooperativo de rompecabezas (cada grupo se convertirá en experto en una parte de la adquisición del aprendizaje).

Cada grupo dispondrá de 20 minutos para recopilar la información, que deberá basarse en fuentes y datos.

Temas posibles:

- AGRICULTURA INTENSIVA: ¿Es sostenible la agricultura intensiva? ¿Cuánta tierra se necesita? ¿Cuánta agua y comida se suministra a los animales? ¿Cómo se les trata? ¿Necesitan comer animales para sobrevivir?
- ANIMALES y TURISMO: ¿Cuántos animales se utilizan en el sector turístico? ¿Cómo se les trata? ¿Cuántas personas pagan por utilizar animales para diversión turística?
- INTELIGENCIA ANIMAL: ¿Sufren los animales? Encuentra algunas cosas extraordinarias que pueden hacer algunos animales; ¿Cómo pueden comunicarse los animales?

Fase 3: Debate basado en el método "¿Dónde estoy?" (20 minutos)

El animador dibujará una línea en el suelo y escribirá a cada lado de esta "De acuerdo" y "En desacuerdo". El animador leerá diferentes frases y cada participante se deberá posicionar en un lado u otro de la línea, según esté de acuerdo o no con esta afirmación. El animador pedirá a una o dos personas que justifiquen su elección y expliquen su punto de vista. Si las explicaciones resultan convincentes, los participantes pueden ir cambiando de lado de la línea si cambian de opinión.

Algunas ideas de frases pueden ser:

- Creo que la alimentación debería tener en cuenta las repercusiones éticas.
- Reaccionaría si viera que pegan a un perro o a un gato.
- Reaccionaría si viera que pegan a un cerdo.
- Montaría en elefante en mi viaje a Tailandia.

- Creo que considerar el consumo ético puede tener un impacto en la política.
- Creo que una persona que golpea a otra es un delincuente
- Veo normal que una persona que saque a un animal de su ecosistema natural, lo encierre en una granja y lo engorde para consumo.
- Creo que la raza humana tiene derecho a explotar a otras razas.

Conclusión

Tras las 3 fases, el grupo vuelve a reunirse y se plantean las siguientes preguntas:

- ¿Ha cambiado tu percepción sobre los derechos de los animales?
- ¿Ha habido algún dato que te haya sorprendido? ¿Cuál y por qué?
- ¿Crees que tú como persona influyes en todos los cambios?
- ¿Crees que el debate fue adecuado y suficientemente profundo?
- ¿Crees que los datos encontrados se basan en la realidad? ¿Los has contrastado?
- ¿Ser fuerte es lo mismo que ser inteligente? ¿Sigue siendo inteligente vivir como vivimos? ¿Es inclusivo matar animales por 15 minutos de placer?

Diferente no debería significar inferior. Así como hay diferentes culturas, hay diferentes especies. Cada una con una necesidad, un conocimiento, un sistema diferente. Pero todas iguales y hechas para vivir en paz en este mundo.

4.1.3 Promoción de la naturaleza

SESIÓN 2
¿Vida sana?

Nombre de la actividad	¿Vida sana?
Autor	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo de actividad	Debate, lluvia de ideas
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Promoción de la naturaleza
Objetivos	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes reflexionen sobre cómo respetar las necesidades y los derechos para vivir en un ecosistema sano.
Duración	1h
Número mínimo de participantes	5

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: la lluvia de ideas y el debate.

Parte 1: lluvia de ideas

En esta parte, se puede usar la técnica de trabajo cooperativo del folio giratorio para hacer una lluvia de ideas y recoger los conceptos, acciones o cosas que se usan en un ecosistema sano y resiliente.

Cofinanciado por la Unión Europea

Cómo ser verde en:

- La tierra
- El mar
- El aire

Parte 2: Debate

En esta parte tendremos que, con la información que hemos recopilado en la parte 1, reflexionar en la regeneración de un ecosistema sano y resiliente. ¿Cómo producimos la comida? ¿Qué podemos hacer para ser más eco? ¿Qué comemos? etc.

4.1.3 Promoción de la naturaleza

SESIÓN 3
Guardianes de la naturaleza

Nombre de la actividad	Guardianes de la naturaleza
Autor	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo de actividad	Actividad grupal en el exterior
Área de Competencia	Encarnar valores de sostenibilidad
Competencia	Promoción de la naturaleza
Objetivos	1. Educación: Aumentar el conocimiento y apreciación de la biodiversidad y los ecosistemas locales. 2. Participación: Implicar a los participantes en actividades prácticas que promuevan la conservación de la naturaleza. 3. Sensibilización: Sensibilizar sobre la importancia de proteger los hábitats naturales. 4. Acción: Inspirar a los participantes para que adopten acciones concretas para promover y proteger la naturaleza.
Duración	3h
Número mínimo de participantes	10

Cofinanciado por la Unión Europea

Material	- Directrices para la búsqueda del tesoro. - Cuadernos y bolígrafos para documentar los hallazgos. - Cámaras o móviles para hacer fotos. - Herramientas de jardinería (guantes, palas) para el proyecto de conservación. - Plantas o árboles autóctonos para plantar. - Materiales para el arte de la naturaleza (ramitas, hojas, piedras, etc.) - Folletos educativos sobre la biodiversidad local. - Refrescos y agua.
Fuentes	GreenComp Framework (European Sustainability Framework) (https://ec.europa.eu/info/education/skills-and-qualifications/greencomp-framework_en) WWF (World Wide Fund for Nature) (https://www.wwf.org.uk/get-involved/schools/resources) National Geographic (https://www.nationalgeographic.org/education/)

Explicación:

«Guardianes de la Naturaleza» es una actividad de grupo al aire libre diseñada para conectar a los jóvenes con la naturaleza y promover la importancia de la conservación de la biodiversidad local. A través de una serie de actividades interactivas y educativas, los participantes aprenderán sobre los ecosistemas y especies animales y vegetales locales, y participarán en actividades de conservación. El objetivo es fomentar el sentido de la responsabilidad y la participación activa en la protección del entorno natural.

Introducción (15 minutos)

- Bienvenida e introducción al concepto de biodiversidad y ecosistemas.
- Visión general de la agenda y los objetivos del día.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Actividad 1: Búsqueda del tesoro en la naturaleza (30 minutos)

- Se divide a los participantes en equipos y se les da una lista de objetos que deben encontrar en un zona natural designada.
- Los objetos incluyen plantas específicas, insectos, huellas de animales y características naturales.
- Los equipos documentan sus hallazgos con fotos y notas.

Actividad 2: Paseo para explorar la biodiversidad (45 minutos)

- Paseo guiado con un naturalista o biólogo local que explique la flora y fauna locales.
- Los participantes aprenden el papel de las distintas especies en el ecosistema y la importancia de la biodiversidad.
- Tiempo de preguntas y respuestas con el experto.

Pausa (10 minutos)

Actividad 3: Proyecto de conservación (60 minutos)

- Los equipos participan en un proyecto práctico de conservación, como plantar árboles autóctonos, eliminar especies invasoras o crear hábitats para la fauna.
- Cada equipo trabaja en una tarea específica y aprende sobre su impacto en el ecosistema local.

Actividad 4: Arte y reflexión sobre la naturaleza (30 minutos)

Los equipos crean arte utilizando materiales naturales recogidos durante la búsqueda del tesoro.
Las obras de arte representan la importancia de la naturaleza y la biodiversidad.
Cada equipo presenta su obra y reflexiona sobre lo que ha aprendido y cómo puede contribuir a la conservación de la naturaleza.

Reflexión (20 minutos)

- Debate en grupo sobre la importancia de promover y proteger la naturaleza.
- Los participantes comparten sus experiencias y planifican formas de seguir apoyando la biodiversidad.

Conclusiones (10 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Animar a seguir participando en actividades de conservación de la naturaleza.

Esta actividad está diseñada para profundizar en la conexión de los jóvenes con la naturaleza, educarles sobre la importancia de la biodiversidad y comprometerles en esfuerzos significativos de conservación

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

#ÁreadeCompetencia

Asumir la complejidad de la sostenibilidad

Cofinanciado por la Unión Europea

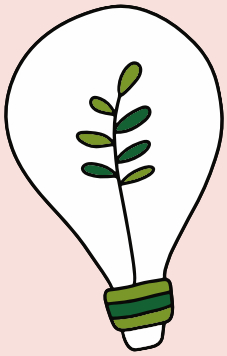
4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.1 Asumir la complejidad de la sostenibilidad

COMPETENCIA	DESCRIPTOR	SESIÓN ENF	AUTOR
Pensamiento sistémico	Abordar un problema de sostenibilidad desde todos las vertientes; considerar el tiempo, el espacio y el contexto para comprender cómo interactúan los elementos dentro de los sistemas y entre ellos.	**Cartografía para la sostenibilidad**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Juego de rol	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		¿Qué es el pensamiento holístico?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Pensamiento crítico	Evaluar la información y los argumentos, identificar supuestos, cuestionar el *statu quo* y reflexionar sobre cómo influyen los contextos personales, sociales y culturales en el pensamiento y las conclusiones.	**El poder del pensamiento crítico**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Otra perspectiva	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		¿Cómo ser crítico?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Contextualización de problemas	Formular los retos actuales o potenciales como un problema de sostenibilidad en términos de dificultad, personas implicadas, tiempo y ámbito geográfico, con el fin de identificar enfoques adecuados para anticipar y prevenir los problemas, así como para mitigar los ya existentes y adaptarse a ellos.	**¿Cómo podríamos... en sostenibilidad?**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		¡Del problema a la solución!	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Diseñando el futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Asumir la complejidad de la sostenibilidad



4.2.1 Competencia: Pensamiento sistémico

Abordar un problema de sostenibilidad desde todas las vertientes; considerar el tiempo, el espacio y el contexto para comprender cómo interactúan los elementos dentro de los sistemas y entre ellos.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

SESIÓN 1
Cartografía para la sostenibilidad

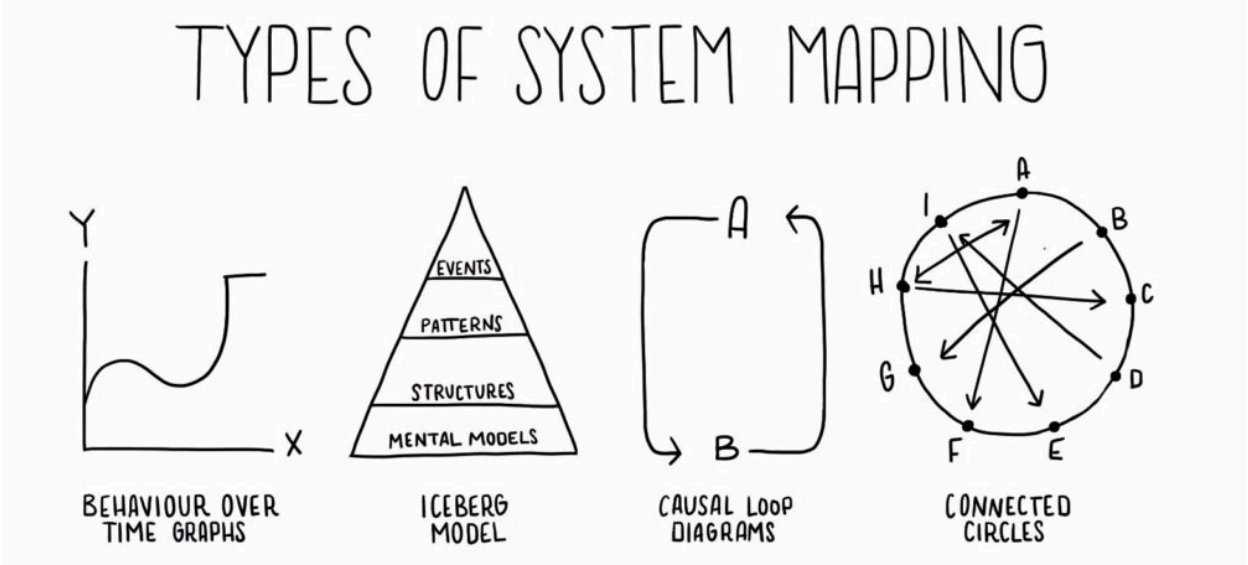
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Cartografía para la sostenibilidad
AUTOR	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas, ejercicio, debate
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento sistémico
OBJETIVO	El objetivo de enseñar el pensamiento sistémico en el contexto de la sostenibilidad medioambiental y social es ayudar a las personas a comprender la interconexión e interdependencias dentro de los sistemas naturales y antrópicos. El pensamiento sistémico permite reconocer que las acciones en una parte de un sistema pueden tener consecuencias de largo alcance y a veces en otras partes del sistema.
DURACIÓN	2h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	10 participantes
Material	Cartulinas, papel y rotuladores.

Fuentes	System Thinking & Causal Loop Diagrams: https://sustainabilitymethods.org/index.php/System_Thinking_%26_Causal_Loop_Diagrams Enabling Green Skills: Pathways to Sustainable Development A Source Book to Support Skills Planning for Green Economies: https://www.researchgate.net/figure/Sustainable-value-framework-Source-Adapted-from-Senge-et-al-2008_fig6_328075553

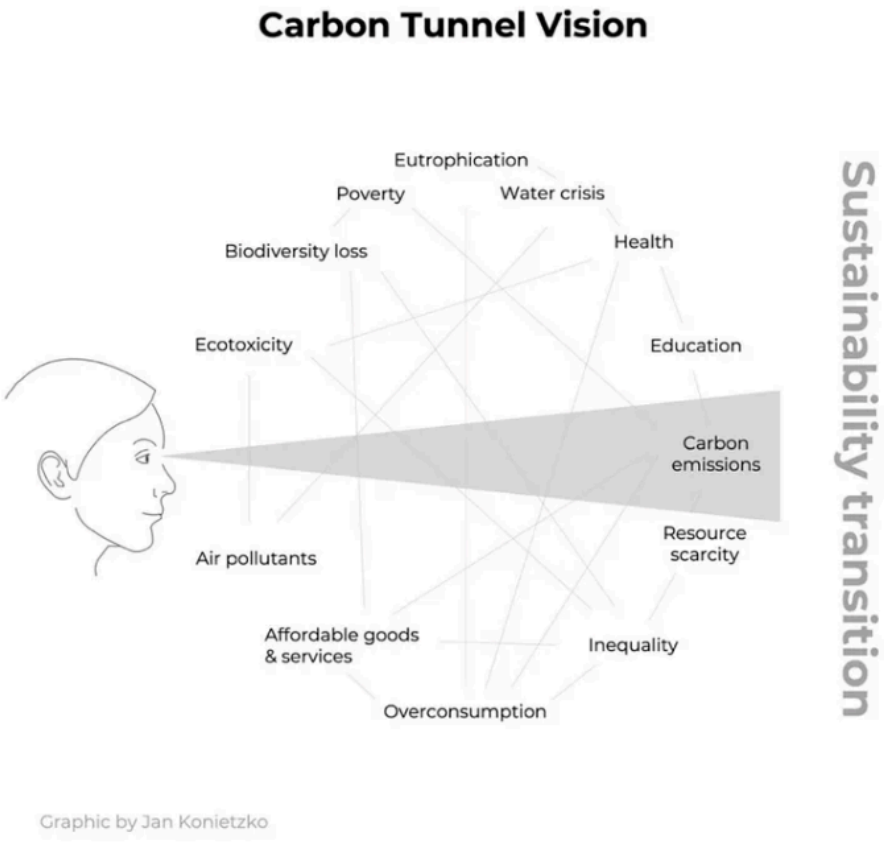
Explicación:

Fase 1 - Introducción (20 min)

- Explicar qué son el Pensamiento Lineal y el Pensamiento Sistémico y sus principales fundamentos y sus diferencias;
- Por qué los necesitamos tanto para desarrollar visiones micro como macro y cómo aplicarlo cuando hablamos de sostenibilidad y temas sociales;
- Cómo leer una técnica de mapeo de sistemas de uso común: un bucle casual
- diagrama.



Cofinanciado por la Unión Europea



Fase 2 - Ejercicio: Aplicar el pensamiento sistémico para resolver problemas (40 minutos)

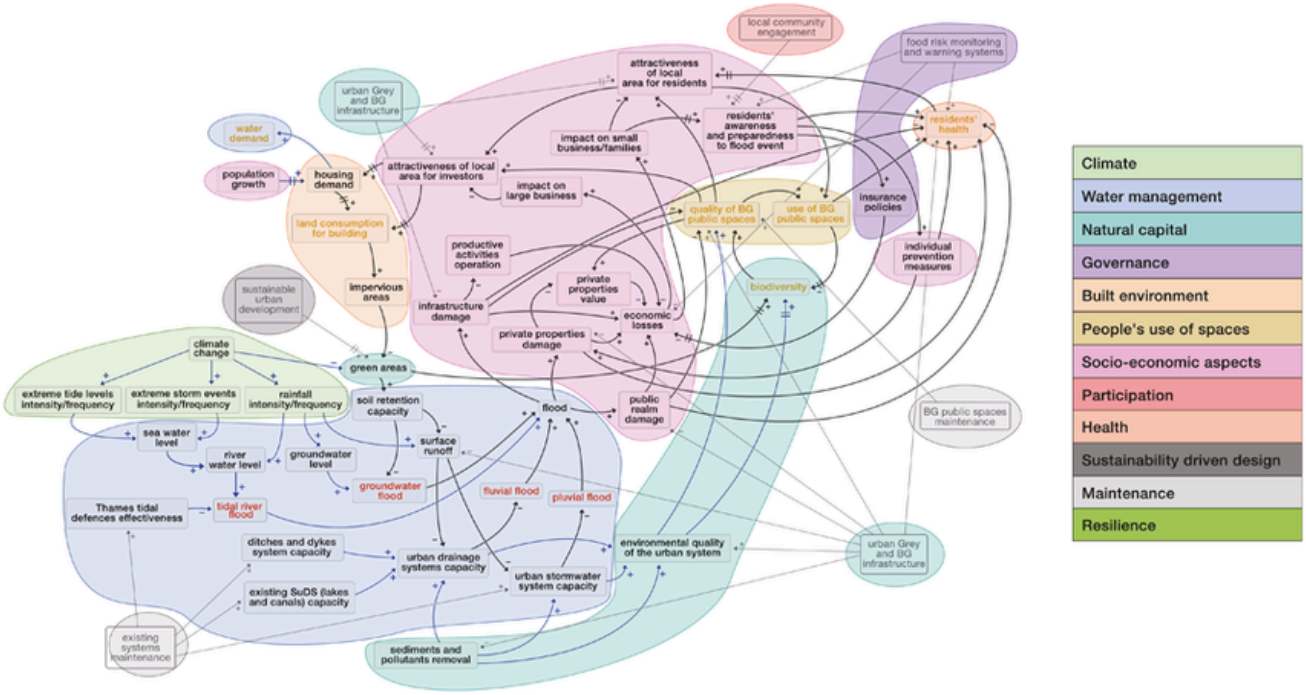
Los participantes se dividen en 3 grupos principales (más si el número es grande). Cada grupo tratará un problema específico:

1. Producción y consumo de energía renovable, colonialismo de energía, cómo descarbonizar nuestras economías garantizando el desarrollo sostenible en los países del hemisferio sur.
2. ¿Qué cómo y por qué formar en temas de sostenibilidad desde la infancia, cómo esto mejorará la vida de las personas del futuro, sean o no adultos.
3. ¿En qué tenemos que trabajar para tener una dieta cada vez más basada en vegetales y agrobiodiversa? ¿Qué sectores del campo mejorarán?

Ejemplo: en agricultura, si se practican monocultivos en una zona densa en nutrientes, los rendimientos serán buenos durante los primeros años. Al cabo de un tiempo, el suelo se quedará sin nutrientes específicos de los que depende el cultivo (cada planta necesita nutrientes diferentes). Por lo tanto, son necesarios

Cofinanciado por la Unión Europea

fertilizantes para que la próxima temporada crezca con éxito. Es un sistema muy poco natural y sólo funciona causando más daño al medio ambiente. ¿Cuáles serán las consecuencias positivas y negativas? ¿Cómo podemos trabajar en ello?



Crea un diagrama de bucle casual. Selecciona macrotemas (los coloreados: económico, político, social, medioambiental y salud) y buscar patrones y conexiones entre sí, con respuestas y consecuencias.

Proceso y objetivos:

- Identificar los componentes del sistema (nodos).
- Trazar interconexiones y relaciones (aristas).
- Analizar los circuitos de retroalimentación y los comportamientos emergentes.
- Debatir cómo los cambios en una parte del sistema afectan a las demás.

Fase 3 - Debate (30 minutos)

Puesta en común de los resultados y las propuestas, y debate abierto con el grupo en su conjunto.

SESIÓN 2
Juego de rol

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Juego de rol
AUTOR	Jesús Vila Piera , Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Juego de rol
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento sistémico
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes analicen un tema de sostenibilidad desde diferentes perspectivas.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes

Explicación:

Para esta sesión, primero haremos una lluvia de ideas para identificar las acciones que suponen un problema para el medio ambiente y que están presentes en nuestra sociedad.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

A continuación, los participantes se dividirán en 5 grupos, unos a favor y otros en contra. No es necesario que los grupos estén a favor y en contra todo el tiempo, pueden cambiar los papeles en cada debate.

Algunos de los temas que podrían debatirse son:

- El uso excesivo de plástico en envases de un solo uso.
- La prioridad que se da a los coches en las ciudades.

Una forma de mejorar esta actividad es dividir y crear diferentes grupos para el debate. El objetivo de esta división es ayudar a los jóvenes a ver el problema/la cuestión desde una perspectiva diferente.

Las divisiones podrían ser:

- Miembro de la institución pública.
- Activista climático
- Representante de las empresas
- Trabajador de una empresa
- Moderador

Cada rol debe preparar en 20 min sus argumentos y posteriormente se inicia el debate. El moderador debe dar la palabra a cada participante.

Al final, se reflexionará sobre los argumentos de los participantes y se buscará una solución a los problemas.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

SESIÓN 3
¿Qué es el pensamiento holístico?

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	¿Qué es el pensamiento holístico?
AUTOR	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
TIPO DE ACTIVIDAD	Debate, lluvia de ideas
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento sistémico
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes entiendan el pensamiento holístico y la interacción entre sistemas..
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
Material	Papel, bolígrafos o pizarra.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: lluvia de ideas y debate.

Parte 1: Lluvia de ideas

En esta parte puedes utilizar la técnica de trabajo cooperativo del folio giratorio para hacer una lluvia de ideas y recopilar una lista de conceptos, acciones o cosas que pueden servir para entender qué son los sistemas holísticos importantes.

Podrían ser:

- Granja
- Empresa logística
- Explotación turística

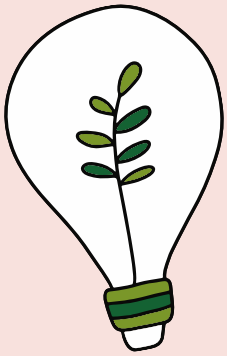
Todos los sistemas tienen un circuito cerrado. Interactúan. ¿Cómo podríamos mejorar la conexión?

Parte 2: Debate

En esta parte de la sesión, reflexionaremos sobre cómo las explotaciones agrícolas, las empresas de logística y las explotaciones turísticas pueden interactuar y tener múltiples efectos.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Asumir la complejidad de la sostenibilidad



4.2.2 Pensamiento crítico

Evaluar la información y los argumentos, identificae supuestos, cuestionar el statu quo y reflexionar sobre cómo influyen los contextos personales, sociales y culturales en el pensamieto y las conclusiones.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.2.2 Pensamiento crítico

SESIÓN 1
El poder del pensamiento crítico

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El poder del pensamiento crítico
AUTOR	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Actividad de grupo, debate
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento crítico
OBJETIVO	Anima a las personas a cuestionar las normas existentes, desafiar los supuestos y profundizar en cuestiones medioambientales complejas. Examinar diferentes perspectivas, evaluar pruebas científicas, identificar implicaciones éticas y sugerir soluciones innovadoras para abordar los retos medioambientales contemporáneos. Capacita a los individuos para analizar la información de forma crítica, evaluar perspectivas contrapuestas y tomar decisiones fundamentadas basadas en pruebas.
DURACIÓN	2h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	6 participantes
Material	Cartulinas, papel, ordenador, teléfono móvil y rotuladores.

Cofinanciado por la Unión Europea

Fuentes	Bloom's Taxonomy: System Thinking & Causal Loop Diagrams: https://sustainabilitymethods.org/index.php/System_Thinking_%26_Causal_Loop_Diagrams Enabling Green Skills: Pathways to Sustainable Development A Source Book to Support Skills Planning for Green Economies: https://www.researchgate.net/figure/Sustainable-value-framework-Source-Adapted-from-Senge-et-al-2008_fig6_328075553 https://www.monash.edu/student-academic-success/enhance-your-thinking/critical-thinking/what-is-critical-thinking Peeling the onion – A textual model of critical analysis https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1475158515000053

Explicación:

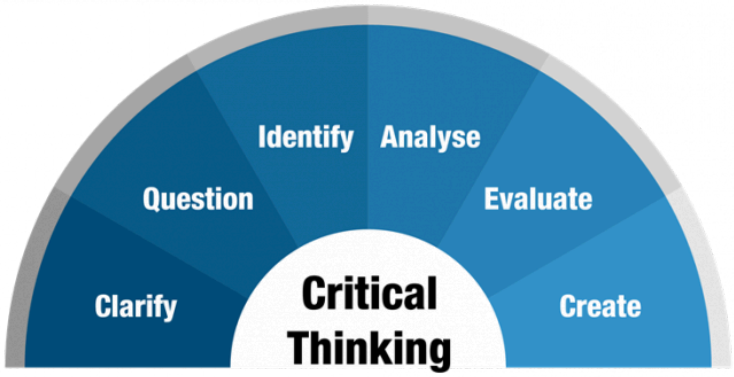
Primera fase: Conceptos clave del pensamiento crítico (30 min)

Breve resumen sobre:

- ¿Qué significa el término «crítico» en su uso cotidiano? (compartir respuestas con Mentimeter)
- ¿Qué es el pensamiento crítico?
- ¿En qué consiste el pensamiento crítico y cómo puede ayudarnos? (resolución de problemas, toma de decisiones, etc.)
- ¿Qué actitudes nos impiden pensar críticamente?
- Cómo convertirse en un pensador crítico.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes



Fase dos - Ejercicio (30 min) :
El pensamiento crítico es como pelar una cebolla con capas de preguntas cada vez más profundas; deconstruir situaciones, revelar sus aspectos ocultos (como sesgos, manipulación, suposiciones) y tomar la mejor decisión.

Elige un tema entre:

- Biodiversidad y conservación - Discuta la importancia de la biodiversidad y las amenazas a la conservación de las especies. Explore las políticas de protección del medio ambiente y los programas de restauración de ecosistemas;
- Consumo sostenible - Analice el ciclo de vida de los productos y el impacto del consumo en los recursos naturales y los residuos.
- Explorar estrategias para promover un consumo consciente y responsable;
- Agricultura y seguridad alimentaria - Examinar la agricultura industrial frente a las técnicas de agricultura sostenible y sus repercusiones en las personas, el medio ambiente, los animales y la seguridad alimentaria. Evaluar la importancia de la soberanía alimentaria y las prácticas agrícolas resilientes;
- Movilidad sostenible - Debatir alternativas al transporte por carretera basado en combustibles fósiles, como el transporte público, la movilidad eléctrica y la bicicleta. Estudiar políticas urbanas para reducir las emisiones del transporte y mejorar la vida de las personas, los espacios públicos y la calidad del aire;

Analizarlo también a través de estos pasos:

- Conocimiento - identifica el argumento o el problema que hay que resolver. ¿Cuál es el problema? ¿Y por qué hay que resolverlo?

- Comprensión - comprender la situación y los hechos relacionados con ella. Recoger datos utilizando cualquiera de los métodos de investigación que se puedan adoptar. Prestar atención a la identificación de sesgos y suposiciones;
- Enlaces - crear vínculos entre la información y los recursos, establecer una relación entre ellos y el problema central, y determinar la mejor manera de avanzar;
- Analizar - buscar las causas principales y determinar cómo se pueden abordar en la solución. Puede utilizarse un diagrama causa-efecto;
- Síntesis - si hay varias soluciones, deben evaluarse y priorizarse para encontrar la más ventajosa (un análisis DAFO puede identificar puntos fuertes, puntos débiles, oportunidades y amenazas).
- Actuar - el resultado del pensamiento crítico debe traducirse en medidas de actuación. Podría ponerse en marcha un plan de acción para garantizar la adopción y ejecución de la solución;

Segunda fase: presentación de los proyectos y debate (30 min)

4.2.2 Pensamiento crítico

SESIÓN 2
Otra perspectiva

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Otra perspectiva
AUTOR	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas, debate.
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento crítico
OBJETIVO	El objetivo de esta actividad es que los jóvenes comprendan y analicen cómo los problemas medioambientales locales no sólo afectan al pilar medioambiental de nuestra sociedad, sino también al social y al económico. En consecuencia, les anima a reconocer la interconexión de estos pilares y a ir más allá de la comprensión pasiva de los conceptos de sostenibilidad.
DURACIÓN	2h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	6 participantes
Material	Pizarra o papel y rotuladores.

Cofinanciado por la Unión Europea

Explicación:

Esta sesión se divide en 3 pasos:

Paso 1

Al principio, los jóvenes deben ponerse de acuerdo sobre el problema medioambiental local que analizarán a lo largo de la sesión. En esta ocasión es importante elegir un tema que sea conocido, que ya haya tenido un impacto y que pueda analizarse a través de diferentes pilares. Duración: 10 min.

Paso 2

A continuación, hay que dividir la pizarra en 3 partes, cada una de las cuales representará los pilares medioambiental, social y económico. Los jóvenes deben disponer de un espacio abierto individualmente, en parejas o en pequeños grupos para debatir y anotar en la pizarra cómo afecta el problema medioambiental local a cada pilar.

Las siguientes preguntas pueden utilizarse en esta parte de la actividad:

- Medio ambiente: «¿Cómo está afectando al entorno natural?».
- Sociedad: «¿Cómo afecta a la comunidad local?
- Economía: «¿Cómo afecta a las condiciones de trabajo y a la economía local?

Duración: 25 min.

Paso 3

La parte final de la actividad debe utilizarse para una reflexión abierta sobre cómo una cuestión puede afectar a todos los pilares de la sociedad y para añadir cualquier otra idea a la pizarra.

Duración: 25 min.

Cofinanciado por la Unión Europea

4.2.2 Pensamiento crítico

SESIÓN 3
¿Cómo ser crítico?

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	¿Cómo ser crítico?
AUTOR	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas, debate.
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento crítico
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes comprendan el pensamiento crítico y cómo reaccionar ante diferentes argumentos.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
Material	Pizarra o papel y rotuladores.

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: lluvia de ideas y debate.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Parte 1: Lluvia de ideas

En esta parte analizamos cómo influyen los antecedentes personales, sociales y culturales en el pensamiento crítico.

Por ejemplo:

- Argumentos
- Pensamiento personal
- Status quo

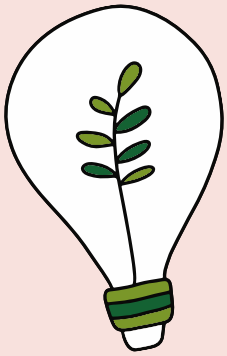
El segundo tema es:

- ¿Contribuyen las soluciones ecológicas a una vida mejor?
- ¿Cuánto dinero necesitamos para implantar actividades ecológicas en la vida cotidiana?

Parte 2: Debate

En esta parte de la sesión, reflexionaremos sobre el pensamiento crítico y también compararemos el pensamiento crítico en diferentes países.

Asumir la complejidad de la sostenibilidad



4.2.3 Contextualización de problemas

Formular los retos actuales o potenciales como un problema de sostenibilidad en términos de dificultad, personas implicadas, tiempo y ámbito geográfico, con el fin de identificar enfoques adecuados para anticipar y prevenir los problemas, así como para mitigar los ya existentes y adaptarse a ellos.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.2.3 Contextualización de problemas

SESIÓN 1
¿Cómo podríamos... en sostenibilidad?

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	¿Cómo podríamos... en sostenibilidad?
AUTOR	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Ejercicio
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Contextualización de problemas
OBJETIVO	• Reflexionar sobre los problemas actuales de sostenibilidad entre los grupos. • Plantear soluciones a través de la dinámica de grupo y la creatividad mitigando los retos.
DURACIÓN	1h 30 min
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	10 participantes

Cofinanciado por la Unión Europea

Fuentes	Algunas de las sesiones son adaptaciones de: https://www.workshopper.com/post/best-exercises-for-problem-framing (last access: 22.05.2024) Los ejemplos son de: https://www.nngroup.com/articles/how-might-we-questions/ (last access: 22.05.2024) Se pueden coger ejemplos de: https://www.interaction-design.org/literature/topics/how-might-we

Explicación:

El animador divide al grupo en grupos más pequeños de 4-5 participantes.

Identificación (30 minutos)

Pide a los grupos que reflexionen e identifiquen una lista de 5 problemas actuales o potenciales relacionados con la sostenibilidad. Cada problema debe abordar y especificar cómo podría afectar a las personas y los contextos, el nivel de dificultad y la cronología (¿es un problema de larga duración? ¿es nuevo? ¿tendría un efecto a corto/medio/largo plazo?).

Los grupos disponen de 20 minutos para identificar los problemas. A continuación, estos presentarán su problema y el animador los anotará en un rotafolio (en línea o físico). Algunos se solaparán, otros serán diferentes. El grupo elegirá 3 problemas (o más, dependiendo del número de participantes) como los más cercanos a ellos o los más impactantes.

¿Cómo podríamos...? (40 minutos)

A continuación, los participantes se dividen en grupos más pequeños de 3-4 personas. El animador introduce la técnica de toma de notas «Cómo podríamos...». Esto permite a los participantes replantear el reto de una forma más positiva, considerando el problema como una oportunidad más que como un problema. En otras palabras, es una técnica orientada a las soluciones que permite replantear el problema explorando soluciones.

Entonces, una afirmación negativa debe reformularse y transformarse en una oportunidad.

- Algunos consejos para redactar las preguntas:
- Sea específico con el problema
- Evite sugerir una solución en su pregunta
- Cuanto más amplia sea la pregunta, más ideas se podrán generar.
- Centra las preguntas de gestión en el resultado deseado.
- Formula las preguntas de forma positiva

Proporcione algunos ejemplos para que el ejercicio resulte más claro:
Problema: Los ciudadanos no son conscientes de todas las oportunidades que ofrecen los empleos verdes.
Pregunta: ¿Cómo podríamos aumentar la concienciación sobre todas las oportunidades de los empleos verdes?

Contexto: Los usuarios a menudo no están seguros de qué formulario rellenar cuando declaran sus impuestos.
Pregunta (pobre): ¿Cómo podemos indicar a los usuarios qué formulario deben cumplimentar para declarar sus impuestos?
Pregunta (bien): ¿Cómo podemos hacer que los usuarios se sientan seguros de que están declarando sus impuestos correctamente?

También puede enseñar la siguiente fórmula:
Cómo podríamos + ACCIÓN INTENTADA (verbo de acción) + para + USUARIO POTENCIAL (el sujeto) + para que + RESULTADO DESEADO

Teniendo en cuenta el tiempo disponible y el grupo, el animador puede decidir que cada grupo aborde los 3 problemas o que cada grupo aborde sólo 1 problema.

1. Los grupos deben empezar con los problemas que se les han asignado y deben identificar los principales retos y puntos de dificultad, profundizando en la cuestión: Deben definir claramente el problema o reto con un enunciado conciso para captar el núcleo del problema + Deben desglosar en componentes clave.

2. Los grupos deben reformular estas percepciones en preguntas comenzando cada nota con «Cómo podríamos...».

3. Deben escribir tantos «Cómo podríamos» como se les ocurran. Cuantas más preguntas puedan reunir, más oportunidades tendrán de explorar soluciones. Entre 5 y 10 preguntas sería una base sólida.

4. Después, deben repasarlas afinando el lenguaje.

Prueba (10 minutos)

Ha llegado el momento de poner a prueba las preguntas dentro del gran grupo. Cada participante debe dar su opinión a los demás grupos.

¿Es la pregunta demasiado amplia?

¿Es específica?

¿Sugiere una solución?

Debate (5-10 minutos)

Las preguntas pueden ser un proceso interminable y puede repetirse tantas veces como sea necesario teniendo en cuenta la retroalimentación. Apoya el pensamiento innovador y creativo al plantear los objetivos y las direcciones correctas para la innovación.

El facilitador podría formular preguntas como

- ¿Cómo fue el proceso?
- ¿Se te ocurrieron ideas que nunca antes habrías considerado?
- ¿Encontraron los grupos soluciones similares o diferentes?
- Teniendo en cuenta estas preguntas, ¿Cuáles podrían ser soluciones adecuadas a los temas que hemos tratado?

4.2.3 Contextualización de problemas

SESIÓN 2
¡Del problema a la solución!

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	¡Del problema a la solución!
AUTOR	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Mesa redonda y lluvia de ideas
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Contextualización de problemas
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes evalúen la situación actual de los problemas medioambientales locales o determinen si tienen potencial para convertirse en uno en el futuro.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	6 participantes
MATERIAL	Papel y bolígrafo.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Explicación:

Esta sesión se divide en 3 pasos:

Paso 1

Todos los participantes decidirán 3 cuestiones medioambientales locales que evaluarán hoy. Lo mejor sería que estos temas variaran, concretamente en los niveles de riesgo. Duración: 15 min.

Paso 2

A continuación, los participantes se dividirán en 3 parejas y cada pareja recibirá una tabla que irán rellenando a lo largo de esta parte de la sesión. La tabla debería tener el siguiente aspecto:

Problema medioambiental	
Nivel de riesgo (riesgo bajo, medio o alto)	
¿Cuál es el reto de esta cuestión?	
¿Cuál es la mejor medida para resolver el problema?	

Duración: 30 min.

Paso 3

Por último, la sesión terminará con la presentación de las conclusiones de cada pareja sobre el problema medioambiental local que han analizado.
Duración: 15 min.

4.2.3 Contextualización de problemas

SESIÓN 3
Diseñando el futuro

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Diseñando el futuro
AUTOR	Katarina Kubickova, TOPCOACH
TIPO DE ACTIVIDAD	Simulación de equipo
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Asumir la complejidad de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Contextualización de problemas
OBJETIVO	1. Educación: Enseñar a los participantes la importancia de enmarcar los problemas a la hora de abordar las cuestiones de sostenibilidad. 2. Compromiso: Involucrar a los participantes en actividades que mejoren su pensamiento crítico y su capacidad de resolución de problemas. 3. Colaboración: Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en la resolución de problemas entre los participantes. 4. Acción: Inspirar a los participantes para que apliquen técnicas de planteamiento de problemas a retos de sostenibilidad del mundo real.
DURACIÓN	2h

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	8 participantes
MATERIAL	• Tarjetas de escenarios con temas relacionados con la sostenibilidad. • Folios y rotuladores • Tablas para el análisis de las causas profundas (5 porqués, diagramas de espina de pescado) • Bolígrafos y cuadernos • Equipo de presentación digital (opcional) • Refrescos y agua
FUENTES	The Natural Step Framework for Strategic Sustainable Development (https://thenaturalstep.org/approach/) Systemic Design Toolkit (https://systemicdesign.net/)

Explicación:

«Diseñando el futuro» es una simulación de trabajo en equipo diseñada para mejorar la capacidad de los jóvenes para enmarcar y resolver problemas relacionados con la sostenibilidad. A través de una serie de actividades interactivas, los participantes aprenderán a identificar y analizar las causas de los problemas, considerar diversas perspectivas y desarrollar soluciones eficaces. El objetivo de esta actividad es dotar a los participantes de las habilidades de pensamiento crítico y sistémico esenciales para abordar los complejos retos de la sostenibilidad.

Esquema de la actividad:

Introducción (10 minutos)

- Bienvenida e introducción al concepto de planteamiento de problemas y su importancia para la sostenibilidad.
- Presentación general del programa y los objetivos del taller.

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Actividad 1: Identificación del problema (20 minutos)

- Los participantes se dividen en pequeños equipos.
- A cada equipo se le da un escenario relacionado con la sostenibilidad (por ejemplo, contaminación por plásticos, derroche de energía, deforestación).
- Los equipos debaten e identifican los problemas clave presentados en el escenario.

Actividad 2: Análisis de las causas profundas (30 minutos)

- Los equipos utilizan técnicas como los «5 porqués» y los diagramas de espina de pescado para analizar las causas profundas de los problemas identificados.
- Cada equipo presenta su análisis de las causas profundas y discute sus conclusiones con el grupo.

Pausa (10 minutos)

Actividad 3: Adopción de perspectivas (20 minutos)

- Se asignan a los equipos diferentes perspectivas de las partes interesadas (por ejemplo, gobierno, empresas, comunidades locales, activistas medioambientales).
- Cada equipo debate el problema desde la perspectiva que se le ha asignado y presenta sus puntos de vista.
- Debate en grupo sobre la importancia de tener en cuenta múltiples perspectivas a la hora de plantear un problema.

Actividad 4: Lluvia de ideas sobre soluciones (30 minutos)

- Los equipos realizan una lluvia de ideas sobre posibles soluciones a los problemas planteados, teniendo en cuenta las causas fundamentales y las perspectivas de las partes interesadas.
- Los equipos elaboran planes de acción en los que se describen los pasos necesarios para aplicar las soluciones propuestas.
- Cada equipo presenta su plan de acción y recibe comentarios del grupo.

Informe y reflexión (15 minutos)

- Debate en grupo sobre el proceso de planteamiento de problemas y las principales conclusiones.
- Los participantes reflexionan sobre cómo pueden aplicar estas habilidades a los retos de sostenibilidad del mundo real.

Observaciones finales (5 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Se anima a los participantes a seguir desarrollando sus habilidades de planteamiento y resolución de problemas.

Esta actividad está diseñada para desarrollar las habilidades de los participantes en el planteamiento y resolución de problemas, permitiéndoles abordar eficazmente los retos de la sostenibilidad a través del pensamiento crítico y sistémico.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

#ÁreadeCompetencia

Prever futuros sostenibles

Cofinanciado por la Unión Europea

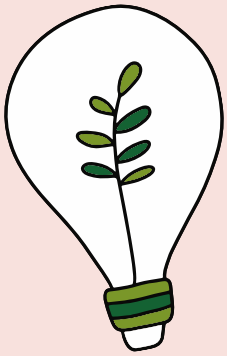
4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.3 Prever futuros sostenibles

COMPETENCIA	DESCRIPTOR	SESIÓN ENF	AUTOR
Capacidad de proyecciones de futuro	Proyectar futuros sostenibles alternativos imaginando y desarrollando escenarios alternativos e identificando los pasos necesarios para lograr un futuro sostenible preferible.	**La isla verde**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Hacia un futuro más verde	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Visiones de futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Adaptabilidad	Gestionar las transiciones y los desafíos en situaciones de sostenibilidad complejas y tomar decisiones relacionadas con el futuro ante la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.	**El camino verde**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Toma de decisiones	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Adaptación al cambio	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Pensamiento exploratorio	Adoptar una forma relacional de pensamiento al estudiar y vincular diferentes disciplinas, utilizando la creatividad y la experimentación con ideas o métodos novedosos.	**Haz tu idea más verde**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Creatividad	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Explora el futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Prever futuros sostenibles



4.3.1 Capacidad de proyecciones de futuro

Proyectar futuros sostenibles alternativos imaginando y desarrollando escenarios alternativos e identificando los pasos necesarios para lograr un futuro sostenibles preferible.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.3.1 Capacidad de proyecciones de futuro

SESIÓN 1
La isla verde

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	La isla verde
AUTOR	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Simulación
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Capacidad de proyecciones de futuro
OBJETIVO	• Reflexionar sobre posibles escenarios positivos empezando a considerar como grupo una comunidad verde basada en activos importantes y verdes. • Concienciar sobre el impacto que tenemos como individuos para hacer cambios.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	10 participantes
MATERIAL	Papeles y bolígrafos, material creativo y reciclado para la representación creativa.
FUENTE	Esta actividad fue diseñada para el manual de ENF “Our Future” de Compass (https://www.coe.int/en/web/compass/our-futures)

Explicación:

El animador divide a los participantes en grupos de 4-5 personas y presenta la actividad leyendo la siguiente situación:

Estás viajando en un barco, relajándote y jugando con tus amigos. De repente, el barco tiene problemas... Entra agua y el motor deja de funcionar. El barco averiado y os encontráis en medio de la nada.

Por suerte, algunos de vosotros os dais cuenta de que hay una pequeña isla justo ahí. Basta con nadar 10 minutos para llegar a ella.

Llegáis a la isla y veis que nadie vive en ella. Estáis solos, los teléfonos no funcionan y no tenéis forma de contactar con el mundo exterior.

Después de un rato de pánico, ves que la isla tiene algunas ventajas. Está llena de agua y vegetación espontánea. Hace buen tiempo.

Empiezas a pensar en cómo sobrevivir. Pero, ¿es suficiente? Quizá puedas empezar a pensar en cómo crear tu propia comunidad. Tenéis la oportunidad de crear en grupo vuestra sociedad ideal.

Tras leer el texto, el animador presenta la actividad señalando que los grupos tienen que explorar diferentes escenarios sobre cómo les gustaría crear su propia comunidad y su isla perfecta teniendo en cuenta la sostenibilidad medioambiental. Sin más límites que su propia imaginación.

Duración: 20 minutos

Ahora los grupos tienen que decidir cómo presentar su isla ante los demás participantes. Pueden ser creativos y elegir entre una representación teatral, una obra de arte, una presentación creativa, collages, etc.

Duración: 20 minutos

Los grupos presentan a los demás su isla. Tras la parte creativa, describirán mejor sus valores y activos.

Comienza la parte informativa. Empezaremos por cómo han trabajado los grupos. Algunas preguntas podrían ser:

- ¿Cómo tomaron la decisión? ¿Quién decidió y cómo?
- ¿Todos aportaron sus conocimientos y experiencia? ¿Cómo?
- ¿Cuál fue el reto más importante del grupo?

Pasemos al análisis medioambiental:

- ¿Qué fue lo primero que te vino a la mente al plantearte una sociedad respetuosa con el medio ambiente?
- Centrándonos en los siguientes puntos, ¿consideró el grupo todos los aspectos?
  - Vivienda
  - Alimentación
  - Energía
  - Agua
  - Desplazamientos y movilidad
  - Tecnología
  - Empleo
  - Educación
  - Sistema de toma de decisiones

¿Añadirías algo relacionado con estos temas en tu isla?

¿Te ha gustado diseñar tu propio futuro ideal? ¿Crees que estos ideales podrían hacerse realidad algún día? ¿Por qué? ¿Por qué no?

¿Cuál fue el aspecto que no tuviste en cuenta al principio pero que te ha dejado boquiabierto después de la actividad de grupo? ¿Hubo algún aspecto que no consideraste al principio y que ahora te parece esencial?

¿Qué nos llevamos de esto? ¿Cuáles son nuestras responsabilidades a la hora de actuar para cambiar en la dirección que hemos previsto?

4.3.1 Capacidad de proyecciones de futuro

SESIÓN 2
Hacia un futuro más verde

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Hacia un futuro más verde
AUTOR	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas, debate
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Capacidad de proyecciones de futuro
OBJETIVO	La intención de esta actividad es que los jóvenes utilicen su creatividad para imaginar y desarrollar futuros alternativos para su comunidad local, al tiempo que determinan las acciones necesarias que deben emprenderse para alcanzar el futuro preferido.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Pizarra.

Cofinanciado por la Unión Europea

Explicación:

Esta actividad se dividirá en dos partes: la lluvia de ideas y el debate:

Parte 1: Lluvia de ideas (40 min)
Divide la pizarra en 2 partes y titula una de ellas como «Futuro esperado» y la otra como «Futuro preferido».

A continuación, todos los participantes de esta sesión trabajan individualmente, en parejas o en pequeños grupos para llenar la pizarra con sus ideas o incluso dibujos sobre cómo imaginan ambos futuros en sus comunidades locales desde una perspectiva medioambiental. Esta parte de la sesión debe ser muy abierta.

Parte 2: Debate (20 min)
La última parte se dedicará a hacer un resumen de ambos futuros y a anotar las medidas que deben tomarse para conseguir el futuro preferido, al mimo tiempo que todos los grupos interactúan entre sí para intercambiar ideas y opiniones.

4.3.1 Capacidad de proyecciones de futuro

SESIÓN 3
Visiones de futuro

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Visiones de futuro
AUTOR	Katarina Kubickova, TOPCOACH
TIPO DE ACTIVIDAD	Taller interactivo
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Capacidad de proyecciones de futuro
OBJETIVO	1.Educación: Introducir a los participantes en el concepto de alfabetización futura y la importancia de la planificación de escenarios. 2. Compromiso: Involucrar a los participantes en actividades que fomenten el pensamiento creativo y la previsión de futuros sostenibles. 3. Colaboración: Promover el trabajo en equipo y la previsión colaborativa entre los participantes. 4. Acción: Inspirar a los participantes para que utilicen las competencias de la prospectiva en su vida personal y profesional.
DURACIÓN	2h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	10 participantes

MATERIAL	• Fichas de tendencias sociales, medioambientales y tecnológicas • Folios y rotuladores • Material artístico para la actividad de visualización (papel, rotuladores, tijeras, pegamento, revistas para collages) • Equipo de presentación digital (opcional)
FUENTE	UNESCO Futures Literacy (https://en.unesco.org/futuresliteracy) UK Government Office for Science: Futures Toolkit https://www.gov.uk/government/publications/futures-toolkit-for-policy-makers-and-analysts)

Explicación:

«Visiones de futuro» es un taller interactivo diseñado para mejorar la capacidad de los jóvenes de pensar creativa y estratégicamente sobre futuros sostenibles. Mediante una serie de actividades estructuradas, los participantes aprenderán a prever y planificar posibles escenarios futuros, teniendo en cuenta diversas tendencias sociales, medioambientales y tecnológicas. El objetivo es dotar a los participantes de conocimientos sobre el futuro que les permitan prever futuros más sostenibles y resilientes y trabajar para conseguirlo.

Introducción (10 minutos)

- Bienvenida e introducción al concepto de alfabetización futura y su importancia.
- Presentación general del programa y los objetivos del taller.

Actividad 1: Análisis de tendencias (20 minutos)

- Los participantes se dividen en pequeños equipos.
- Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas de tendencias (por ejemplo, cambio climático, avances tecnológicos, cambios sociales).
- Los equipos debaten las posibles repercusiones de estas tendencias en la sostenibilidad futura.

Cofinanciado por la Unión Europea

Actividad 2: Construcción de escenarios (30 minutos)

- Los equipos utilizan las tendencias identificadas en la actividad anterior para construir posibles escenarios futuros.
- Cada equipo crea al menos dos escenarios contrastados (optimista y pesimista) para el año 2050.
- Los equipos presentan sus escenarios y debaten los supuestos y las implicaciones de cada uno de ellos.

Actividad 3: Visión de un futuro sostenible (30 minutos)

- Los equipos deben imaginar un futuro sostenible basado en sus escenarios.
- Los equipos crean una declaración de visión y una representación visual (por ejemplo, un dibujo, un collage o un gráfico digital) de su futuro sostenible.
- Cada equipo presenta su visión y explica cómo aborda los retos identificados en sus escenarios.

Actividad 4: Planificación de acciones (15 minutos)

- Los equipos realizan una lluvia de ideas sobre acciones y estrategias que podrían ayudar a alcanzar el futuro sostenible que han imaginado.
- Los equipos elaboran un plan de acción con los pasos necesarios para aplicar estas estrategias en sus comunidades.
- Cada equipo presenta su plan de acción y recibe los comentarios del grupo.

Informe y reflexión (10 minutos)

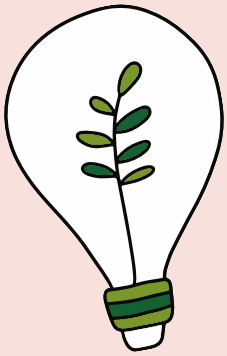
- Debate en grupo sobre el proceso de alfabetización futura y las principales conclusiones.
- Los participantes reflexionan sobre cómo pueden aplicar estos conocimientos a los retos del mundo real.

Comentarios finales (5 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Se anima a los participantes a seguir desarrollando sus conocimientos sobre el futuro y la planificación de escenarios.

Esta actividad está diseñada para desarrollar la alfabetización futura de los participantes y sus habilidades de planificación de escenarios, permitiéndoles pensar de forma estratégica y creativa sobre futuros sostenibles.

Prever futuros sostenibles



4.3.2 Adaptabilidad

Gestionar las transiciones y desafíos en situaciones de sostenibilidad complejas y tomar decisiones relacionadas con el futuro ante la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.

Cofinanciado por la Unión Europea

SESIÓN 1
El camino verde

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El camino verde
AUTOR	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Reflexión y mesa redonda
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Adaptabilidad
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes reflexionen sobre sus hábitos y las acciones que realizan a lo largo del día y que son perjudiciales para el medio ambiente. Una vez que tengan su lista personal de acciones, entre todos deberán buscar alternativas para que estas acciones no tengan el impacto negativo que tienen.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Papeles y bolígrafos, pizarra.

Cofinanciado por la Unión Europea

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: reflexión y mesa redonda.

Primera parte: Reflexión

En esta parte, cada participante tendrá que reflexionar sobre sus acciones cotidianas que son perjudiciales para el medio ambiente y que se pueden cambiar de alguna manera.

Algunos ejemplos podrían ser:

- Ir al trabajo o al colegio en coche.
- Comprar alimentos en envases de plástico y la ganadería extensiva.

Parte 2: Mesa redonda

En esta parte de la actividad, cada joven debe explicar a sus compañeros qué acciones cree que podrían cambiarse. Después, entre todos, podrían buscar alternativas más ecológicas a estas acciones.

Algunos ejemplos podrían ser:

- Levantarse un poco antes para coger el transporte público en vez de conducir.
- En el supermercado, elegir productos con etiqueta ecológica de la UE o productos que no estén envasados en plástico si no es imprescindible.

SESIÓN 2
Toma de decisiones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Toma de decisiones
AUTOR	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas, debate
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Adaptabilidad
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes comprendan la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Papeles y bolígrafos, pizarra.

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: lluvia de ideas y debate.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Parte 1: Lluvia de ideas

En esta parte hablaremos sobre cómo los retos en situaciones complejas de sostenibilidad son importantes y están conectados a la toma de decisiones en el futuro.

Estos podrían ser:

- En economía
- En la economía circular
- En la gestión de residuos
- En logística
- En la agricultura

Parte 2: Debate

En esta parte de la sesión, reflexionaremos sobre cómo tomar decisiones en la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo para ser ecológicos cuando somos jóvenes.

SESIÓN 3
Adaptación al cambio

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Adaptación al cambio
AUTOR	Katarina Kubickova, TOPCOACH
TIPO DE ACTIVIDAD	Simulación
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Adaptabilidad
OBJETIVO	1. Educación: Enseñar a los participantes la importancia de la adaptabilidad ante los cambios ambientales y sociales. 2. Compromiso: Involucrar a los participantes en actividades que requieran rapidez mental y flexibilidad. 3. Colaboración: Para fomentar el trabajo en equipo y la resolución cooperativa de problemas. 4. Acción: Inspirar a los participantes para que apliquen las habilidades de adaptabilidad a los retos de sostenibilidad del mundo real.
DURACIÓN	2h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	12 participantes

MATERIAL	• Tarjetas de escenarios con diversos retos medioambientales y sociales • Folios y rotuladores • Cuadernos y bolígrafos para la planificación estratégica • Equipo de presentación digital (opcional)
FUENTES	Harvard Business Review Adaptability: The New Competitive Advantage (https://hbr.org/2011/07/adaptability-the-new-competitive-advantage) UK Government Office for Science: Futures Toolkit https://www.gov.uk/government/publications/futures-toolkit-for-policy-makers-and-analysts

Explicación:

Introducción (10 minutos)

- Bienvenida e introducción al concepto de adaptabilidad y su importancia en la sostenibilidad.
- Visión general de las reglas y objetivos del juego de simulación.

Actividad 1: Introducción al escenario (10 minutos)

Los participantes se dividen en pequeños equipos.
A cada equipo se le da una tarjeta de escenario que describe una situación ambiental o social desafiante (por ejemplo, un evento climático repentino, un cambio económico, la implementación de una nueva política).

Actividad 2: Planificación de la estrategia inicial (20 minutos)

- Los equipos debaten su escenario y desarrollan una estrategia inicial para abordar el reto.
- Cada equipo presenta su estrategia al grupo.

Actividad 3: Desafíos dinámicos (40 minutos)

- El animador introduce cambios inesperados o nueva información que afecta al escenario original (por ejemplo, nuevas normativas medioambientales, escasez de recursos, avances tecnológicos).
- Los equipos deben adaptar sus estrategias en respuesta a estos nuevos retos.
- Los equipos presentan sus estrategias revisadas y explican cómo se han adaptado a los cambios.

Pausa (10 minutos)

Actividad 4: Informe sobre la simulación (20 minutos)

- Debate en grupo sobre las experiencias vividas durante el juego de simulación.
- Los participantes reflexionan sobre la importancia de la adaptabilidad y comparten sus ideas sobre las estrategias que han funcionado mejor.

Actividad 5: Aplicación al mundo real (20 minutos)

- Los equipos realizan una lluvia de ideas sobre situaciones del mundo real en las que la adaptabilidad es crucial para la sostenibilidad.
- Los equipos elaboran planes de acción que describen cómo pueden aplicar las capacidades de adaptabilidad a estos retos del mundo real.
- Cada equipo presenta su plan de acción y recibe comentarios del grupo.

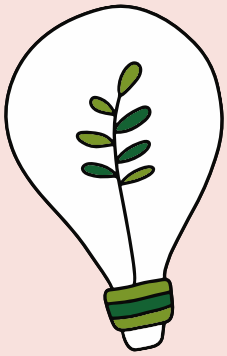
Informe y reflexión (20 minutos)

- Debate en grupo sobre las principales conclusiones de la actividad.
- Los participantes reflexionan sobre cómo pueden seguir desarrollando y aplicando las capacidades de adaptabilidad y flexibilidad.

Observaciones finales (10 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Aliento para seguir practicando la adaptabilidad en contextos personales y profesionales.

Prever futuros sostenibles



4.3.3 Pensamiento exploratorio

Adoptar una forma relacional de pensamiento al estudiar y vincular diferentes disciplinas, utilizando la creatividad y la experimentación con ideas o métodos novedosos.

4.3.3 Pensamiento exploratorio

SESIÓN 1
Haz tu idea más verde

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Haz tu idea más verde
AUTOR	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Simulación
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento exploratorio
OBJETIVO	Explorar el pensamiento lateral y divergente, el pensamiento productivo y la creatividad. Experimentar el pensamiento creativo y vincular los conocimientos de distintas personas para encontrar soluciones positivas en casos prácticos medioambientales.
DURACIÓN	1h 30 min
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	10 participantes
MATERIAL	PARA EL PROBLEMA DE LA VELA • Una vela • Una tabla de corcho • Una caja de cerillas • Una caja de chinchetas

Cofinanciado por la Unión Europea

FUENTES	El problema de la vela: https://en.wikipedia.org/wiki/Candle_problem (last access: 06/05/2024) Pensamiento creativo: https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-design-thinking (last access: 06/05/2024) https://techbootcamps.utexas.edu/blog/design-thinking-process/#1639431614844-d07cb0d7-8a4f (last access: 06/05/2024)

Explicación:

La sesión se divide en dos partes. En la primera se explora más el pensamiento creativo y la búsqueda de soluciones. La segunda se basa más en estudios de casos para conectar diferentes conocimientos en los grupos y ver cómo diferentes mentes y diferentes formas de pensar pueden aportar una solución positiva a través del pensamiento divergente.

Parte 1: Pensamiento creativo basado en el problema de la vela (20 min)

Esta parte se basa en el test psicológico de Duncker, denominado problema de la vela. Potencia la capacidad de resolución de problemas mediante el pensamiento divergente. En ENF, es interesante teniendo en cuenta la dinámica de grupo y las ideas compartidas que podrían conducir a la solución.

El animador prepara un kit por grupo para hacer la actividad: 1 vela, 1 caja de cerillas, 1 caja de chinchetas. Además, debe haber una pizarra de corcho en la pared. El kit debe prepararse como en la imagen A, es importante colocar las chinchetas dentro de la caja.

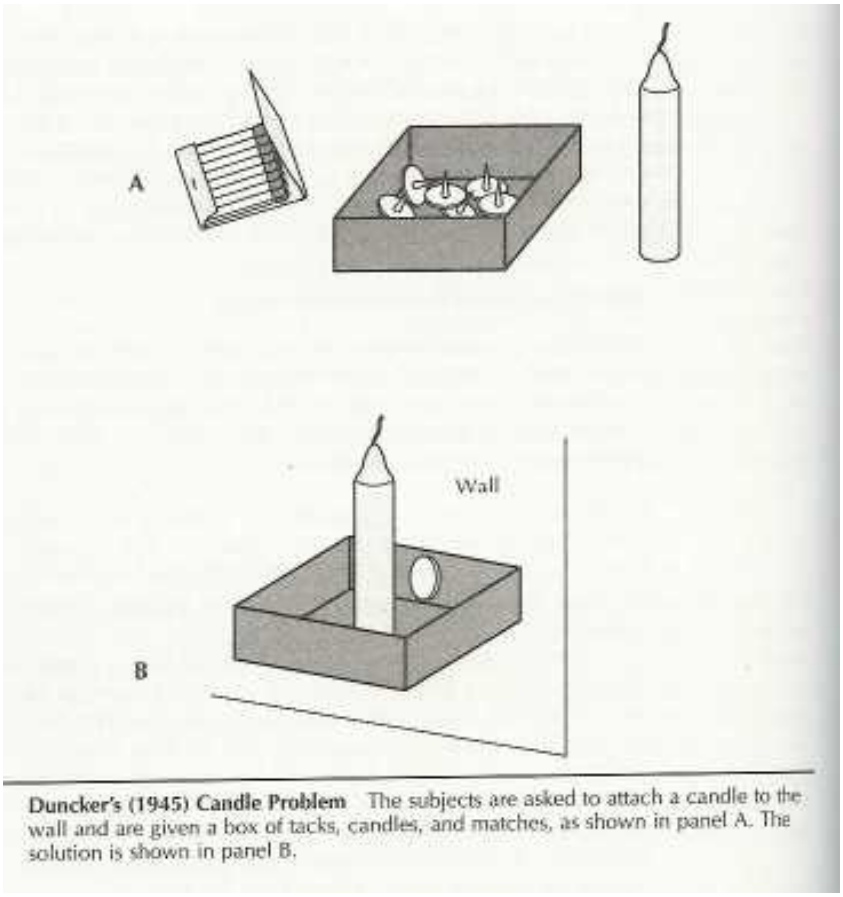
La tarea de los participantes consiste en fijar y encender la vela en la pared de forma que la cera de la vela no gotee sobre la mesa de abajo. Para ello, sólo se puede utilizar lo siguiente junto con la vela:

- una caja de cerillas
- una caja de chinchetas

Dé a los participantes 10 minutos para resolver el problema.

La solución es vaciar la caja de chinchetas, utilizar las chinchetas para clavar la caja en la pared, meter la vela en la caja y encender la vela con la cerilla.

Es probable que, debido a la fijación funcional, el participante sólo vea la caja como un dispositivo para sujetar las chinchetas y no la perciba inmediatamente como un componente independiente y funcional disponible para ser utilizado en la resolución de la tarea. De hecho, cuando se les presentaba una caja vacía, los sujetos de la prueba tenían el doble de probabilidades de resolver el problema. La caja vacía ya no se veía como un receptáculo para las chinchetas, lo que potenciaba la capacidad de las personas para resolver el problema.



Duncker's (1945) Candle Problem The subjects are asked to attach a candle to the wall and are given a box of tacks, candles, and matches, as shown in panel A. The solution is shown in panel B.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

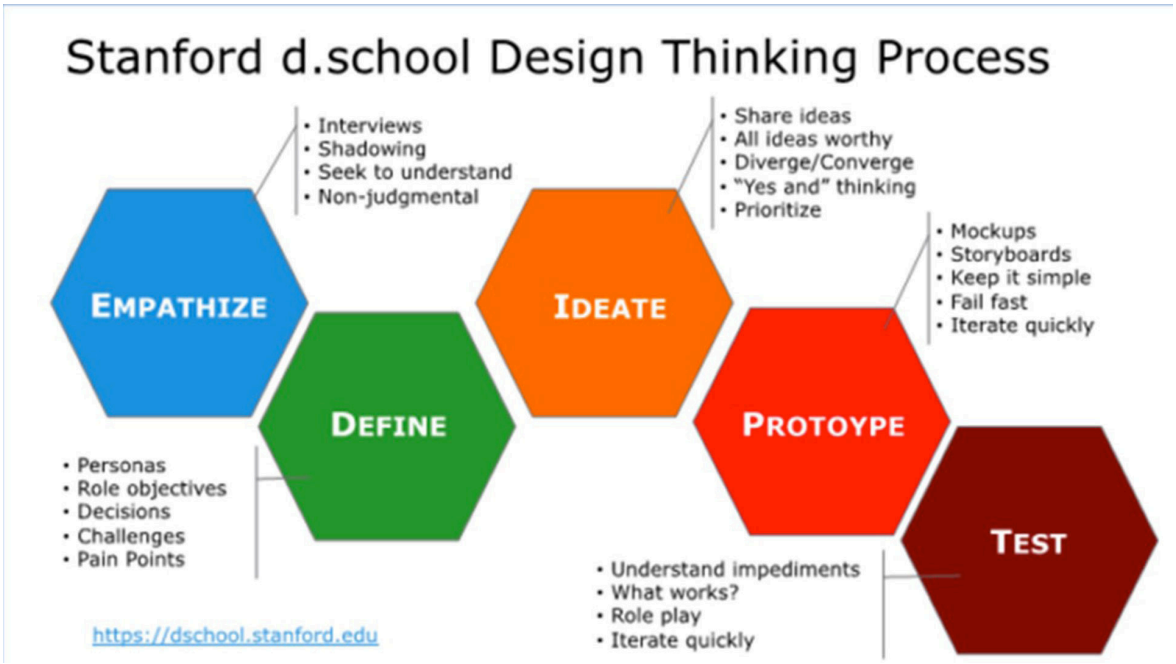
Una vez que los grupos hayan terminado, deberá realizarse una sesión informativa. El animador podría preguntar:

- ¿Cómo trabajó el grupo para resolver el problema? ¿Cómo fue el proceso y cómo llegaron a la solución (si llegaron a ella)?
- ¿Experimentaron en el grupo con diferentes ideas? ¿Las fusionaron? ¿Experimentaron un poco?
- Pregúntales por el término "pensar fuera de la caja" o "pensamiento lateral". El animador podría presentar eventualmente las diferencias entre pensamiento divergente, lateral y convergente.

La actividad es el primer paso para potenciar la capacidad de resolución de problemas integrando la experimentación de nuevas ideas.

Parte 2: Pensamiento creativo basado en estudios de casos verdes (1h)

El pensamiento creativo es una metodología centrada en el ser humano para resolver problemas, fomentar la innovación y producir ideas creativas e innovadoras. Se basa en soluciones y se centra en el usuario. En esta sesión, el pensamiento creativo se adapta a la sostenibilidad para encontrar nuevas soluciones en distintos ámbitos.



Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

A continuación, la actividad servirá para ejercitar el pensamiento creativo aplicado a cuestiones de sostenibilidad.

El animador presenta la metodología y explica sus objetivos. Se presentan las 5 fases más comunes, subrayando que aunque parezca un procedimiento de pasos lineales, el proceso no siempre lo es. Algunos pasos pueden volver varias veces, yendo y viniendo de un paso a otro.

Empatizar: Comprender e identificar el problema y el objetivo a través de un enfoque humano.
Es importante ir más allá de los prejuicios y las suposiciones sobre lo que piensa la gente. En su lugar, los diseñadores deben acercarse a la gente para averiguar qué es lo esencial.

- Haga una lluvia de ideas sobre cuál es el reto.
- ¿Quiénes son los posibles grupos destinatarios o partes interesadas? ¿Qué intereses podrían tener?
- Los participantes pueden empatizar con esos grupos objetivo y expresar sus opiniones, o podrían entrevistarlos si es posible.

Definir: identificar el contexto, teniendo en cuenta los hechos y los actores clave.

- Buscar datos sobre el problema para documentarlo. Los participantes pueden buscar los datos en Google.
- ¿Cuál es la situación actual?

Idear: Ahora que conoces el problema, puedes idear soluciones. ¡Busca oportunidades!

- ¿Cómo podemos resolver el problema? Haz una lluvia de ideas en el grupo para buscar posibles soluciones. Sé creativo y abierto. Todas las ideas pueden ser buenas: escríbelas todas. Explora y diviértete. No juzgues.
- Una regla rápida para impulsar el flujo creativo: nunca digas «La idea no es buena» o algo parecido. En lugar de eso, intenta utilizar la regla «sí, y....». Si alguien propone una idea, debes basarte en ella, aunque al principio pienses que la idea no es realmente adecuada. Puedes utilizar el método durante un tiempo para ver si lleva al grupo a alguna parte.
- Al cabo de un tiempo, puedes fusionar las ideas para crear una solución.

Prototipo: idear, prototipar, probar y validar la idea. La fase de prototipo es una experimentación basada en el ensayo y el error. En este caso, el grupo creará una presentación de su idea. La idea se presentará al resto del grupo para la prueba (siguiente paso).

- ¿Es la idea la más adecuada para el objetivo?
- ¿Cómo podemos describir nuestra idea? ¿Qué medios deberíamos tener?
- ¿Cómo podemos presentar la idea a los demás?

Prueba: puesta en práctica del producto/servicio. Esta es la etapa de adaptación basada en la retroalimentación. Los grupos presentarán sus ideas y recibirán feedback.

Después de todos los pasos, los participantes presentarán a todos sus ideas y recibirán feedback del grupo. Los participantes se dividirán en grupos de un mínimo de 4-5 personas para tener en el grupo diferentes antecedentes y puntos de vista. Los grupos recibirán el mismo reto (de este modo, durante el debate será posible ver cómo el mismo reto puede dar lugar a soluciones diferentes) y tendrán que desarrollar nuevas soluciones (ideas, productos, servicios) con el método del pensamiento de diseño.

El objetivo sería no sólo encontrar soluciones respetuosas con el medio ambiente, sino también producir un cambio positivo en los comportamientos de la gente sin imponer nada. Cada grupo debe ir paso a paso. Un consejo sería fijar un tiempo para cada fase y cada vez resumir la fase y las preguntas relacionadas para preparar a los grupos.

Después de que el grupo haya presentado las ideas y recibido los comentarios, sería aconsejable hacer una lluvia de ideas para saber cómo se sintió el grupo con el proceso creativo, si están satisfechos, si se sienten ahora más capacitados para encontrar soluciones para la causa de la sostenibilidad. Los temas pueden adaptarse en función de los antecedentes e intereses del grupo. Algunas ideas podrían ser la sobreproducción, el consumo excesivo y la defensa de los consumidores para que sean más sostenibles; los centros urbanos y calores extremos; la movilidad en el futuro; los viajes...

4.3.3 Pensamiento exploratorio

SESIÓN 2
Creatividad

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Creatividad
AUTOR	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
TIPO DE ACTIVIDAD	lluvia de ideas, debate.
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento exploratorio
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes comprendan diferentes disciplinas, utilizando la creatividad.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Papel, bolígrafos o una pizarra

Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una: lluvia de ideas y debate.

Parte 1: Lluvia de ideas

En esta parte debatiremos sobre una forma relacional de pensar, explorando y relacionando distintas disciplinas.
Por ejemplo:

- En economía
- En la economía circular
- En la gestión de residuos

Parte 2: Debate

En esta parte de la sesión, reflexionaremos sobre cómo utilizar la creatividad y la experimentación con ideas o métodos novedosos en la vida cotidiana y cómo podemos cambiar el mundo para que sea más ecológico.

4.3.3 Pensamiento exploratorio

SESIÓN 3
Explora el futuro

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Explora el futuro
AUTOR	Katarina Kubickova, TOPCOACH
TIPO DE ACTIVIDAD	Taller de equipo
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Prever futuros sostenibles**
COMPETENCIA DEL GCF	Pensamiento exploratorio
OBJETIVO	1. Educación: Enseñar a los participantes los principios del pensamiento exploratorio y su papel en la sostenibilidad. 2. Compromiso: Involucrar a los participantes en ejercicios creativos que fomenten la apertura mental y la curiosidad. 3. Colaboración: Promover el trabajo en equipo y la ideación colectiva. 4. Acción: Inspirar a los participantes a utilizar el pensamiento exploratorio para abordar los retos de la sostenibilidad.
DURACIÓN	2h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	8 participantes

Cofinanciado por la Unión Europea

MATERIAL	• Folios, bolígrafos y rotuladores • Material artístico para la creación de prototipos (papel de colores, rotuladores, tijeras, pegamento, plastilina) • Equipo de presentación digital (opcional)
FUENTES	IDEO Design Thinking (https://www.ideou.com/pages/design-thinking)

Explicación:

Actividad 1: Mapas mentales (20 minutos)

- Los participantes se dividen en pequeños equipos.
- Cada equipo elige un tema relacionado con la sostenibilidad (por ejemplo, energías renovables, cero residuos, transporte sostenible).
- Los equipos crean un mapa mental para explorar diversos aspectos y posibilidades relacionados con su tema.
- Los equipos presentan sus mapas mentales y debaten sus ideas con el grupo.

Actividad 2: Cambio de perspectiva (30 minutos)

- A los equipos se les asignan diferentes perspectivas desde las que considerar su tema (por ejemplo, un científico, un responsable político, un miembro de la comunidad, un empresario).
- Cada equipo debate su tema desde la perspectiva asignada y genera nuevas ideas.
- Los equipos presentan sus conclusiones y explican cómo ha influido la nueva perspectiva en su forma de pensar.

Actividad 3: Sesión de ideación (30 minutos)

- Los equipos realizan una lluvia de ideas sobre soluciones innovadoras al reto de sostenibilidad que han estado estudiando.
- Los equipos utilizan técnicas como «Sí, y...» para basarse en las ideas de los demás y fomentar la creatividad.
- Los equipos elaboran una lista de posibles soluciones y priorizan las más prometedoras.

- Cada equipo presenta sus mejores soluciones y recibe los comentarios del grupo.

Actividad 4: Creación de prototipos (30 minutos)

- Los equipos seleccionan una de sus mejores soluciones para seguir desarrollándola.
- Los equipos crean un prototipo o modelo sencillo para representar su solución (por ejemplo, un dibujo, un modelo físico, un escenario de juego de rol).
- Los equipos presentan sus prototipos y explican cómo abordan el reto de la sostenibilidad.

Informe y reflexión (15 minutos)

- Debate en grupo sobre las principales conclusiones del taller.
- Los participantes reflexionan sobre cómo puede aplicarse el pensamiento exploratorio a los retos de sostenibilidad del mundo real.
- Los participantes comparten sus ideas personales y sus planes futuros para utilizar el pensamiento exploratorio.

Comentarios finales (5 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Aliento para seguir practicando el pensamiento exploratorio en la vida cotidiana y en contextos profesionales.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

#ÁreadeCompetencia

Actuar en favor de la sostenibilidad

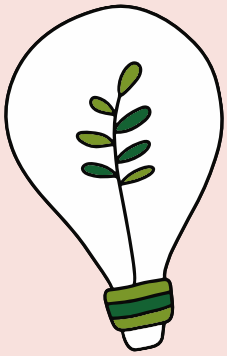
Cofinanciado por la Unión Europea

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.4 Actuar en favor de la sostenibilidad

COMPETENCIA	DESCRIPTOR	SESIÓN ENF	AUTOR
Actuación política	Navegar por el sistema político, identificar la responsabilidad política y la rendición de cuentas por comportamientos insostenibles y exigir políticas eficaces para la sostenibilidad.	**Evalúa a los políticos**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		¡Pide cambios!	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Voces jóvenes en política	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Acción colectiva	Actuar en favor del cambio en colaboración con otros agentes.	**¡Trabajemos juntos!**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Eres el cambio del mundo.	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Unidos por un cambio	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Iniciativa individual	Identificar el propio potencial para la sostenibilidad y contribuir de forma activa a mejorar las perspectivas de la comunidad y del planeta.	**Estilos de vida (más) saludables**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Mi pequeño grano de arena	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Activo en comunidad	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto

Actuar en favor de la sostenibilidad



4.4.1 Actuación política

Navegar por el sistema político, identificar la responsabilidad política y la rendición de cuentas por comportamientos insostenibles y exigir políticas eficaces para la sostenibilidad.

4.4.1 Actuación política

SESIÓN 1
Evalúa a los políticos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Evalúa a los políticos
AUTOR	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Ejercicio
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Actuación política
OBJETIVO	• Identificar indicadores políticos para evaluar la responsabilidad política en materia de sostenibilidad. • Reflejar y aplicar el indicador a la agenda política de los partidos políticos de la UE y sus acciones.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	6 participantes
FUENTE	EUROPEAN COMMISSION (2023), “Handbook on the lump sum funding model”

Cofinanciado por la Unión Europea

Explicación:

NOTA: esta actividad debe realizarse una vez que el grupo haya reflexionado sobre los conceptos principales de sostenibilidad y sea consciente de los retos y aspectos principales.

La actividad se divide en 2 partes. La primera consiste en establecer indicadores para saber si se tiene en cuenta el cambio climático y la crisis medioambiental.
La segunda es establecer si los partidos políticos y las agencias están llevando a cabo acciones teniendo en cuenta los indicadores establecidos anteriormente.

Primera parte: Elaboración y selección de indicadores
El moderador divide a los participantes en grupos (dependiendo del número de participantes).

Para saber si los políticos y las instituciones están haciendo efectivamente algo por la protección del medio ambiente y la transición justa, es necesario tener algunos indicadores como medida.

Los grupos tienen que desarrollar indicadores comunes basados en su comprensión, criterios de valor y necesidades a la hora de sostener este llamamiento para dar forma a una UE mejor en el llamamiento medioambiental. Estos indicadores servirán para supervisar e informar sobre programas, actividades, etc., analizando hasta qué punto los partidos políticos están respondiendo a la cuestión.

El moderador dará la definición del término «indicador» para que los participantes los diseñen a partir de esta. Un **indicador** es una medida de un valor con respecto a un objetivo a alcanzar. Hay de dos tipos:

- Indicadores cuantitativos: son una expresión de medidas cuantificables: números, hechos, verificables mediante números matemáticos (por ejemplo, número de actividades realizadas por los niños, número de vídeos realizados, etc.).

- Indicadores cualitativos: son descriptivos, indican, por ejemplo, el estado procesal de la iniciativa, describen acontecimientos, razones, efectos, experiencias. Pueden representarse cuantitativamente mediante métodos de puntuación (acogida de los participantes, grado de aumento de la participación.).

Para crear un buen indicador, el moderador puede presentar la herramienta de criterios RACER. Se trata de un instrumento que se utilizará para facilitar a los participantes la redacción de indicadores.

- Relevante: Estrechamente relacionados con el objetivo que se pretende alcanzar. No deben ser demasiado ambiciosos y deben medir lo específico.
- Aceptado: La definición del indicador y la forma de medirlo deben ser acordadas por todos los socios y las responsabilidades deben estar claramente atribuidas.
- Creíble: No ambiguos y verificables, también para observadores externos.
- Evidente: La recogida de datos debe ser fácil y evidente. La información proporcionada por el indicador debe ser fácilmente comprensible.
- Robusto: El valor del indicador no debe ser fácil de manipular.

Los grupos deben desarrollar sus propios indicadores para evaluar la acción política en materia de sostenibilidad. Se puede aconsejar empezar por considerar los temas principales a tratar en referencia a objetivos específicos que debería ser importante alcanzar a nivel de la UE o nacional. Cada grupo debería considerar al menos 5 áreas y para cada área tener un indicador.

Los grupos presentarían los indicadores seleccionados al resto de participantes de la sesión, los cuales los someterán a debate para conseguir, así, los mejores indicadores. Por último, entre todos los grupos, se recopilarían los indicadores seleccionados para evaluar la acción política en materia de sostenibilidad en la segunda parte de la sesión.

Segunda parte: Aplicación de los indicadores

Los participantes se dividen de nuevo en grupos, a los cuales se les asignará al menos un partido político (más dependiendo del número de grupos). Basándose en el sistema de criterios, el grupo debe investigar su programa político propuesto en las últimas elecciones y ver si se mencionan los temas de los indicadores y cómo.

En un segundo paso, deben investigar sobre las acciones, es decir, si se respetó el programa con leyes, iniciativas, etc., y de qué manera.

Cada grupo presentará su trabajo al resto de participantes. En esta última parte, el moderador animará a los participantes a comprender cómo la incidencia política puede influir en los programas y acciones de los partidos de la Unión Europea. Se preguntará qué tipo de acciones pueden llevar a cabo los ciudadanos para presionar a los responsables de la toma de decisiones para que introduzcan cambios. Las ideas deben anotarse en un folio o pizarra.

SESIÓN 2
¡Pide cambios!

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	¡Pide cambios!
AUTOR	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas, debate
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Actuación política
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes sean críticos con los espacios verdes y protegidos de la ciudad para buscar mejoras. Al mismo tiempo, deben ser críticos con los gobernantes para exigirles esas mejoras.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Folios, bolígrafos o pizarra.

Explicación:

Esta sesión se divide en dos partes de 30 minutos cada una.

Primera parte: Observación

Esta parte consiste en trasladar a los jóvenes a una zona verde de la ciudad o a un paraje natural municipal. Allí, en primer lugar, los jóvenes pueden debatir sobre qué problemas tiene la ciudad, en relación con el medio ambiente, el reciclaje, etc. Después, los jóvenes observarán el estado de la zona y harán una lista personal de propuestas para mejorarla. Algunas ideas podrían ser:

- Instalar papeleras.
- Plantar más árboles/plantas.
- Mejorar el mantenimiento de la zona.
- Hacer campañas de concienciación para los usuarios.
- Instalación de mobiliario: bancos, pérgolas, etc.

Parte 2: Debate

Todos los jóvenes deberán debatir en una mesa redonda para proponer al grupo sus ideas de mejora y explicar por qué son las mejores. El resto del grupo deberá decidir si se pueden llevar a cabo, teniendo en cuenta que no sea un gasto difícil de asumir y que no perjudique al ecosistema.

Finalmente, los jóvenes redactarán un correo electrónico para enviarlo al área del ayuntamiento encargada.

Como forma de mejorar la actividad, podemos ampliar y pensar qué planes de gestión de riesgos tiene el ayuntamiento, y si no hay ninguno, también podemos proponer a nuestros representantes algunas ideas.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.4.1 Actuación política

SESIÓN 3
Voces jóvenes en política

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Voces jóvenes en política
AUTOR	Katarina Kubickova, TOPCOACH
TIPO DE ACTIVIDAD	Simulación, juego de rol
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Actuación política
OBJETIVO	1. Educación: Educar a los participantes sobre la importancia de la agencia política y cómo pueden influir en la política para la sostenibilidad. 2. Compromiso: Involucrar a los participantes en un proceso político simulado, fomentando la comprensión de la promoción y la toma de decisiones. 3. Colaboración: Promover el trabajo en equipo y la resolución de problemas en colaboración. 4. Acción: Inspirar a los participantes para que participen activamente en los procesos políticos y aboguen por la sostenibilidad.
DURACIÓN	2h 30 min
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	12 participantes

Cofinanciado por la Unión Europea

MATERIAL	• Tarjetas de rol con descripciones de las diferentes partes interesadas • Folios, bolígrafos y rotuladores • Equipo de presentación digital (opcional) • Papeletas de votación o una herramienta de votación digital
FUENTES	UNICEF: Adolescent and Youth Participation (https://www.unicef.org/participation/youth-participation) European Youth Forum: Political Participation (https://www.youthforum.org/political-participation)

Explicación:

«Voces jóvenes en política» es una actividad de simulación y juego de roles diseñada para mejorar la comprensión de los jóvenes sobre la agencia política y su capacidad para influir en las decisiones políticas relacionadas con la sostenibilidad. A través de un proceso político simulado, los participantes aprenderán a defender políticas sostenibles, negociar con las partes interesadas y comprender las complejidades de la toma de decisiones políticas.

Introducción (15 minutos)

- Bienvenida e introducción al concepto de agencia política y su importancia en la sostenibilidad.
- Presentación general de la actividad de simulación y sus objetivos.

Actividad 1: Introducción a los roles (15 minutos)

- Los participantes se dividen en pequeños grupos y se les asignan diferentes papeles (por ejemplo, responsables políticos, activistas medioambientales, líderes empresariales, miembros de la comunidad).
- Cada grupo recibe una sesión informativa sobre su papel y sus objetivos.

Actividad 2: Elaboración de propuestas políticas (30 minutos)

- Cada grupo elabora una propuesta política relacionada con un tema de sostenibilidad (por ejemplo, energías renovables, gestión de residuos, transporte público).
- Los grupos exponen sus objetivos, puntos clave y argumentos en apoyo de su propuesta.

Pausa (10 minutos)

Actividad 3: Simulación de debate político (45 minutos)

- Los grupos presentan sus propuestas políticas en un debate político simulado.
- Cada grupo dispone de un tiempo determinado para presentar su propuesta, seguido de una sesión de preguntas y respuestas con otros grupos.
- Los grupos deben defender sus propuestas, responder a las críticas y entablar negociaciones.

Actividad 4: Votación y reflexión (20 minutos)

- Una vez presentadas todas las propuestas, los participantes votan las propuestas políticas en función de su eficacia y viabilidad.
- Debate en grupo sobre los resultados de la votación y las experiencias durante la simulación.

Actividad 5: Planificación de la acción (20 minutos)

- Los participantes debaten las aplicaciones en el mundo real de la agencia política y la defensa de intereses.
- Los grupos realizan una lluvia de ideas y desarrollan planes de acción para participar en los procesos políticos locales y abogar por la sostenibilidad.

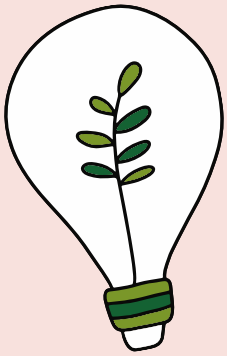
Informe y reflexión (20 minutos)

- Debate en grupo sobre las principales conclusiones de la actividad.
- Los participantes reflexionan sobre cómo pueden aplicar las habilidades de agencia política a los retos de sostenibilidad del mundo real.
- Puesta en común de ideas personales y planes futuros de compromiso político.

Observaciones finales (5 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Animar a seguir practicando la agencia política en la vida cotidiana y en contextos comunitarios.

Actuar en favor de la sostenibilidad



4.4.2 Acción colectiva

Actuar en favor del cambio en colaboración con otros agentes.

SESIÓN 1
¡Trabajemos juntos!

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	¡Trabajemos juntos!
AUTOR	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Acción colectiva
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes se organicen con una organización medioambiental local para trabajar juntos en las acciones necesarias.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	• Teléfonos móviles • El material dependerá de las acciones requeridas.

Cofinanciado por la Unión Europea

Explicación:

Los jóvenes en esta sesión deben buscar una organización que defienda un paraje natural cercano y preguntarle cómo pueden colaborar y llevar a cabo acciones de este tipo.

También pueden ofrecer a esta organización difusión en las redes sociales, compartiendo publicaciones e historias en sus perfiles personales, o buscando patrocinadores.

Algunos ejemplos podrían ser la limpieza de parajes y la participación en jornadas de replantación forestal.

4.4.2 Acción colectiva

SESIÓN 2
Eres el cambio del mundo

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Eres el cambio del mundo
AUTOR	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
TIPO DE ACTIVIDAD	Debate, lluvia de ideas
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Acción colectiva
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes estén preparados para el cambio con otras personas
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Folios, teléfonos móviles, bolígrafos, pizarra.

Explicación:

Los participantes pueden compartir sus ideas sobre como ser más ecológicos, al mismo tiempo que pueden comprobar su viabilidad y documentarse buscando en internet con el teléfono móvil.

Algunas ideas para el debate podrían ser:

- Logística verde
- Economía circular
- Logística inversa

Podemos ver en el debate cómo los jóvenes están preparados para el cambio colectivo.

SESIÓN 3
Unidos por un cambio

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Unidos por un cambio
AUTOR	Katarina Kubickova, TOPCOACH
TIPO DE ACTIVIDAD	Taller de equipo y planificación
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Acción colectiva
OBJETIVO	1. Educación: Enseñar a los participantes la importancia y el impacto de la acción colectiva para abordar los retos de la sostenibilidad. 2. Compromiso: Involucrar a los participantes en actividades colaborativas que fomenten el trabajo en equipo y el propósito compartido. 3. Colaboración: Promover el desarrollo de estrategias de acción colectiva e implicación comunitaria. 4. Acción: Inspirar a los participantes para que inicien y participen en acciones colectivas en favor de la sostenibilidad en sus comunidades.
DURACIÓN	2h 30 min
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	10 participantes

Cofinanciado por la Unión Europea

MATERIAL	• Tarjetas de rol con descripciones de las diferentes partes interesadas • Folios, bolígrafos y rotuladores • Equipo de presentación digital (opcional)
FUENTES	Community Toolbox: Chapter 5. Choosing Strategies to Promote Community Health and Development (https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/assessment/promotion-strategies/overview/main)

Explicación:

«Unidos por un cambio» es un taller de creación de equipos y planificación de acciones diseñado para que los jóvenes comprendan mejor el poder de la acción colectiva en la consecución de los objetivos de sostenibilidad. A través de una serie de actividades interactivas, los participantes aprenderán a trabajar juntos para identificar, planificar y ejecutar acciones colectivas que aborden los retos locales de sostenibilidad. El objetivo de esta actividad es dotar a los participantes de las habilidades y la motivación necesarias para participar cívicamente e impulsar un cambio positivo en sus comunidades.

Esquema de la actividad:

Introducción (15 minutos)

- Bienvenida e introducción al concepto de acción colectiva y su importancia en la sostenibilidad.
- Presentación general del programa y los objetivos del taller.

Actividad 1: Romper el hielo y formación de equipos (15 minutos)

- Los participantes harán una actividad rápida para romper el hielo y conocerse.
- A continuación, los participantes se dividen en pequeños equipos para las actividades del taller.

Actividad 2: Identificación de los retos de la comunidad (30 minutos)

- Cada equipo hace una lluvia de ideas e identifica los retos locales en materia de sostenibilidad (por ejemplo, contaminación, consumo de energía, gestión de residuos).
- Los equipos debaten las causas profundas y los impactos de estos retos.
- Cada equipo selecciona un reto clave en el que centrarse durante el resto del taller.

Actividad 3: Desarrollo de planes de acción colectiva (45 minutos)

- Los equipos realizan una lluvia de ideas sobre posibles acciones colectivas para abordar el reto elegido.
- Los equipos utilizan una plantilla estructurada de planificación de acciones para esbozar las acciones propuestas, incluidos los objetivos, las partes interesadas, los recursos necesarios y los plazos.
- Cada equipo presenta su plan de acción colectiva al grupo y recibe comentarios.

Pausa (10 minutos)

Actividad 4: Simulación de acción colectiva (40 minutos)

- Los equipos participan en una actividad de simulación en la que representan la puesta en práctica de sus planes de acción colectiva.
- El moderador presenta varios escenarios y retos a los que podrían enfrentarse los equipos (por ejemplo, resistencia de las partes interesadas, recursos limitados).
- Los equipos deben adaptar sus planes y estrategias en respuesta a estos retos simulados.

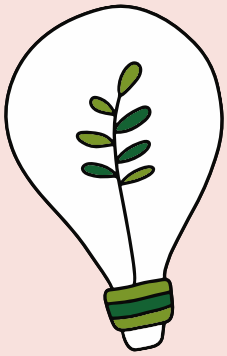
Informe y reflexión (20 minutos)

- Debate en grupo sobre las principales conclusiones de la simulación y del taller en general.
- Los participantes reflexionan sobre la importancia de la acción colectiva y comparten sus ideas sobre las estrategias que han funcionado mejor.
- Los participantes discuten cómo pueden aplicar las habilidades y conocimientos adquiridos a las acciones colectivas del mundo real.

Observaciones finales (15 minutos)

- Resumen de las principales conclusiones.
- Animar a los participantes a iniciar y participar en acciones colectivas en sus comunidades.
- Información sobre recursos y redes para apoyar los esfuerzos de acción colectiva en curso.

Actuar en favor de la sostenibilidad



4.4.3 Iniciativa individual

Identificar el propio potencial para la sostenibilidad y contribuir de forma activa a mejorar las perspectivas de la comunidad y del planeta.

4.4.3 Iniciativa individual

SESIÓN 3
Estilos de vida (más) saludables

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Estilos de vida (más) saludables
AUTOR	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
TIPO DE ACTIVIDAD	Actividad individual y de grupo
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Iniciativa individual
OBJETIVO	Entender que hay cosas sobre las que tenemos poder principalmente y otras que necesitan de la participación colectiva para llevarse a cabo. Centrarse en la capacitación individual y colectiva para promover la sostenibilidad y la ciudadanía activa.
DURACIÓN	2h 30 min / 3h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	8 participantes
MATERIAL	• Cartulinas • Rotuladores • Equipo de proyección

Cofinanciado por la Unión Europea

FUENTES	Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics - Kimberle Crenshaw https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=uclf How do I Identify the Privilege I Hold https://uwaterloo.ca/equity-diversity-inclusion-anti-racism/sites/default/files/uploads/documents/how-do-i-identify-the-privilege-i-hold.pdf Typology of Youth Participation and Empowerment Pyramid https://organizingengagement.org/models/typology-of-youth-participation-and-empowerment-pyramid/ Building Community, Empowerment and Self-sufficiency: https://www.researchgate.net/publication/233132182_Building_Community_Empowerment_and_Self-sufficiency?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6Il9kaXJlY3QiLCJwYWdlIjoiX2RpcmVjdCJ9fQ https://www.researchgate.net/figure/Disaggregation-of-psychological-empowerment-Zimmerman-1995_fig2_233132182

Explicación:

Fase 1: Empezar por nosotros mismos. ¿Quién soy en la Rueda del Poder/Privilegio? Ejercicio individual (25 min)

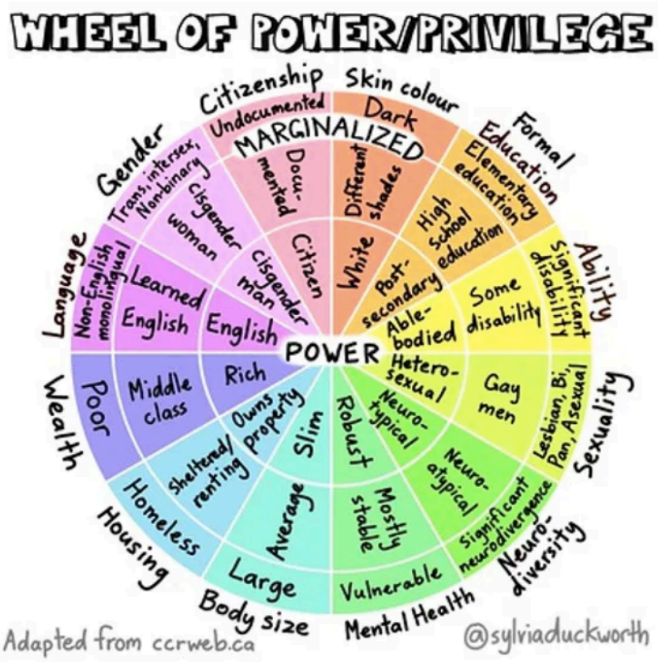
Cada participante observa la rueda del poder y los privilegios y se toma su tiempo para responder a estas preguntas. Puede crear su propia rueda en un póster.

Preguntas que cada participante debe hacerse:

- ¿Qué aspectos de mi identidad me dan poder y privilegio?
- ¿En qué ámbitos de mi vida experimento desventajas o discriminación?
- ¿Soy consciente de los privilegios que tengo y de cómo influyen en mi vida diaria?

- ¿Cómo pueden afectar mis privilegios a mi percepción de los demás?
- ¿Cómo influyen las estructuras de poder y privilegio en las distintas comunidades de mi sociedad?
- ¿Qué grupos son los más desfavorecidos o marginados?
- ¿Qué responsabilidades tengo de utilizar mi poder y mis privilegios para promover la equidad y la justicia?
- ¿Qué puedo hacer para apoyar a quienes no tienen los mismos privilegios?
- ¿Cómo se entrelazan las distintas formas de discriminación y privilegio en mi vida y en la de los demás?
- ¿Cómo puedo ser un aliado eficaz de las personas de grupos desfavorecidos?
- ¿Qué acciones concretas puedo emprender para contribuir a reducir las desigualdades?
- ¿Cómo puedo utilizar mi poder y mis privilegios para promover el cambio social y medioambiental?
- ¿Cómo puedo seguir formándome y reflexionando sobre cuestiones de poder y privilegio?
- ¿Cómo puedo fomentar debates abiertos y constructivos sobre estas cuestiones en mi comunidad y mi territorio?

Estas preguntas ayudan a fomentar una comprensión más profunda de la dinámica del poder y los privilegios y pueden guiarnos hacia comportamientos más conscientes y justos.



Cofinanciado por la Unión Europea

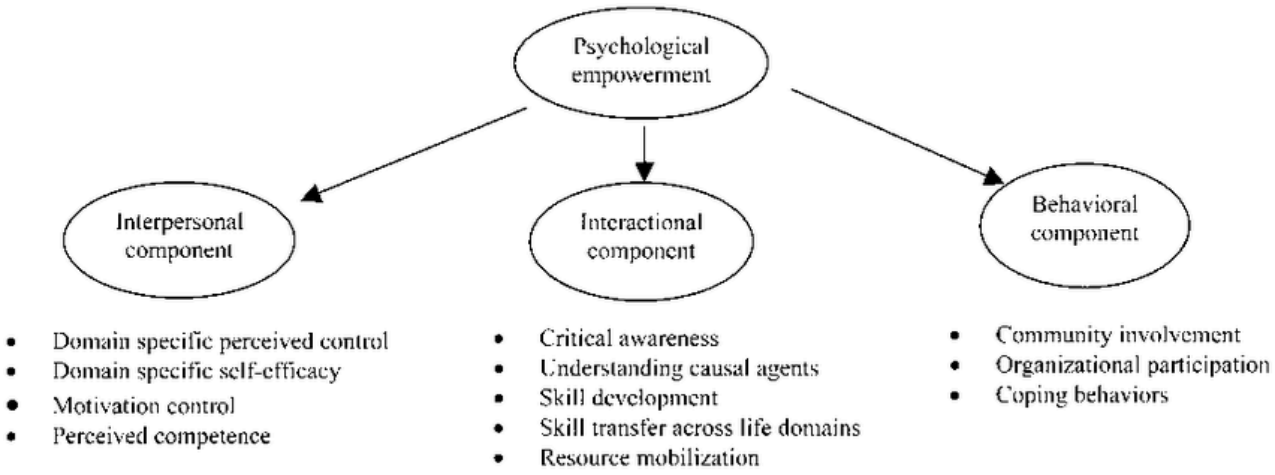
Fase 2: Ejercicio de compartir la rueda (20 min)
Los participantes comparten cuáles son los aspectos más significativos que les han llamado la atención. El objetivo del ejercicio es dar una herramienta para entender quién eres, qué puedes hacer en los puestos que ocupas y cómo puedes ponerte al servicio de los demás y de las causas que nos son más cercanas/nos importan más.

Utilizar la rueda del poder y el privilegio ayuda también a identificar las desigualdades medioambientales y promueve un enfoque más equitativo de la sostenibilidad, en el que las soluciones medioambientales tengan en cuenta las necesidades y los derechos de todas las comunidades. Puede ser un ejercicio esclarecedor para entender cómo influye la dinámica de poder en el acceso a los recursos naturales y el impacto de las políticas medioambientales en las distintas comunidades.

Fase 3: Conviértete en un creador de cambio en tus espacios y comunidades (20 min)
Una persona empoderada es la base para el desarrollo de organizaciones y comunidades receptivas y participativas. Las organizaciones empoderadas son capaces de influir positivamente en el empoderamiento de sus miembros y de la comunidad.

Cómo adquirir conciencia y poder para convertirnos en agentes de cambio en nuestras vidas personales y en las comunidades, espacios y territorios de referencia para dotar a los individuos, grupos o comunidades de la capacidad de desarrollar un control activo sobre sus vidas a través de procesos participativos.

El modelo de tres niveles de Marc Zimmermann (psicológico-individual, organizativo y comunitario) puede ser una poderosa herramienta para identificar el propio potencial de sostenibilidad y contribuir significativamente a la protección y mejora del medio ambiente a todos los niveles.



Al abordar estos tres niveles, las personas pueden identificar de forma holística su potencial para la sostenibilidad y contribuir activamente a mejorar las perspectivas de su comunidad y del planeta. Este enfoque garantiza que las acciones personales se alineen con los esfuerzos más amplios de la organización y la comunidad, creando un impacto sinérgico en la sostenibilidad en todos los niveles.

Fase 4: Aplicación en un ejercicio (45 min)

1. Nivel Psicológico-Individual

Identificar acciones prácticas y factibles para promover la sostenibilidad a nivel individual. La forma más sostenible es empezar por nosotros y nuestras necesidades y requerimientos individuales, familiares, laborales y nuestros intereses para actuar partiendo de nuestra esfera de influencia personal.

Reflexiona sobre tu estilo de vida y tus hábitos actuales. Empieza por hacer una lista de tus actividades diarias y evalúa su impacto medioambiental:

- Qué comes y de dónde procede
- Qué, cuánto y dónde compras
- Cómo te mueves
- Cuánta tecnología utilizas y cuánta energía requiere
- Qué haces en tu tiempo libre

Pregúntate a ti mismo:

Cofinanciado por la Unión Europea

- ¿Qué prácticas sostenibles sigo ya?
- ¿Dónde puedo mejorar y cómo?

Siempre teniendo en cuenta cuáles son tus necesidades, tiempos, posibilidades, prioridades, cargas.

2. Nivel organizativo

Cómo pueden las organizaciones (por ejemplo, lugares de trabajo, escuelas, etc.) apoyar y promover la sostenibilidad. Implica comprender e influir en las políticas, prácticas y cultura de estas organizaciones para fomentar un entorno sostenible.

Evalúe las políticas y prácticas de sostenibilidad actuales de las organizaciones de las que forma parte:

- ¿Cómo promueve mi organización la sostenibilidad?
- ¿Qué prácticas sostenibles pueden mejorarse o implantarse?
- ¿Cómo puedo defender o liderar iniciativas de sostenibilidad dentro de mi organización?

Inicie el cambio: Desarrolla un plan para promover la sostenibilidad en tu organización. Cree una propuesta para una iniciativa ecológica y esboce los pasos para su aplicación y los beneficios esperados.

3. Nivel comunitario

Este nivel se centra en la comunidad en general, abarcando perspectivas locales (vecindario), regionales y globales. Identificar las necesidades de la comunidad:

- ¿Cuáles son los principales problemas medioambientales de mi comunidad?
- ¿Quiénes son los principales interesados y cómo puedo colaborar con ellos?
- ¿De qué recursos comunitarios se dispone para apoyar los esfuerzos de sostenibilidad?

Participar o iniciar proyectos comunitarios que promuevan la sostenibilidad. Por ejemplo, organizar campañas de limpieza, abogar por el transporte público o poner en marcha huertos comunitarios. Elaborar propuestas.

Debate en grupo sobre los resultados y recapitulación (30 minutos)

SESIÓN 2
Mi pequeño grano de arena

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Mi pequeño grano de arena
AUTOR	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
TIPO DE ACTIVIDAD	Lluvia de ideas
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Iniciativa individual
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes busquen sus propias iniciativas para cuidar el planeta.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Folios, bolígrafos, pizarra.

Cofinanciado por la Unión Europea

Explicación:

Para esta sesión, los jóvenes deberán colocarse en círculo. Cada joven tendrá que pensar en iniciativas que puede hacer individualmente para cuidar el planeta a través de pequeñas (o grandes) acciones.

Cada joven puede expresar una acción y defender por qué esta acción puede aplicarse a la vida cotidiana de todos y no requiere mucho esfuerzo.

Ejemplos de acciones podrían ser:

- Un paseo por un paraje natural para recoger basura.
- Publicar en las redes sociales a favor del medio ambiente.
- Unirse a asociaciones ecologistas.
- Utilizar el transporte público.
- Comprar la menor cantidad posible de envases de plástico.

Después, como resultado de la sesión, se puede hacer un mural para animar a la gente a poner en práctica estas acciones, o colgarlo en las redes sociales.

4. Sesiones de ENF sobre las competencias verdes

4.4.3 Iniciativa individual

SESIÓN 3
Activo en comunidad

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Activo en comunidad
AUTOR	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
TIPO DE ACTIVIDAD	Debate, lluvia de ideas
ÁREA DE COMPETENCIA DEL GCF	**Actuar en favor de la sostenibilidad**
COMPETENCIA DEL GCF	Iniciativa individual
OBJETIVO	El objetivo de esta sesión es que los jóvenes participen activamente en la comunidad.
DURACIÓN	1h
Nº MÍNIMO DE PARTICIP.	5 participantes
MATERIAL	Folios, bolígrafos, pizarra.

Explicación:

Para esta sesión, los jóvenes deben colocarse en círculo. Identificarán el potencial de sostenibilidad. Se debatirá sobre:

- ¿Qué hacen en la vida real?
- ¿Son activos?
- ¿Cómo pueden contribuir a mejorar las perspectivas de la comunidad y del planeta?
- ¿Es suficiente la educación?
- ¿Cómo ser sostenibles?

Podemos ver en el debate cómo están preparados los jóvenes para ser activos en la comunidad y qué están dispuestos a hacer por un futuro mejor.

Formas de avanzar

Cofinanciado por la Unión Europea

Formas de avanzar

El «ToolKit o Kit de herramientas. Sesiones de educación no formal sobre las competencias verdes» pretende dotar a los trabajadores y educadores juveniles de una serie de actividades, métodos y herramientas basados en la educación no formal para fomentar la adquisición de competencias ecológicas entre los jóvenes. Alineado con la metodología del GreenComp: El Marco Europeo de Competencias para la Sostenibilidad del Centro Común de Investigación (CCI), el conjunto de herramientas y el proyecto GYE más amplio preparan a los jóvenes para una transición justa en respuesta al cambio climático y los consiguientes cambios en la empleabilidad. Dotar a los jóvenes de herramientas para una transición justa garantiza que la educación cumpla su papel de agente social y cultural activo.

El kit de herramientas demuestra la eficacia de la educación no formal (ENF) en el sector juvenil presentando 36 posibles sesiones de ENF centradas en la adquisición de competencias verdes. Sin embargo, es esencial que estas sesiones se adapten a las necesidades específicas de las comunidades locales y los grupos destinatarios. Es responsabilidad de los especialistas en aprendizaje o de los formadores adaptar las sesiones en consecuencia.

El *toolkit* sugiere varias vías de desarrollo. Una posibilidad es crear un programa de formación basado en intercambios juveniles que fomente el compromiso y la participación de los jóvenes al tiempo que incorpora los principios de la sostenibilidad ecológica. Este enfoque fomentaría el aprendizaje continuo y el desarrollo de habilidades entre los jóvenes, preparándoles para empleos verdes y prácticas sostenibles.

Además, el conjunto de herramientas puede integrarse en diversos marcos educativos y profesionales. Una opción es incorporar la formación en competencias sociales ecológicas a los planes de estudios y los programas de desarrollo profesional existentes, garantizando así un enfoque integral de la sostenibilidad.

Formas de avanzar

Otra estrategia clave de seguimiento es la promoción de políticas. Al abogar por políticas que apoyen la integración de las competencias sociales ecológicas en la educación y las estrategias de empleo se alinean con los objetivos de sostenibilidad y proporcionan el apoyo necesario para la creación de empleo ecológico.

Mediante la aplicación de estas estrategias, el kit de herramientas pretende capacitar a los jóvenes para que se conviertan en agentes proactivos del cambio, contribuyendo a un futuro más sostenible y equitativo. Estas acciones son esenciales para construir una sociedad en la que la responsabilidad medioambiental, la justicia social y la viabilidad económica estén integradas en las prácticas y políticas cotidianas.

Bibliografía

Armstrong, P. (2010). Bloom's Taxonomy. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved [todaysdate] from https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/.

Asikainen, T., Bitat, A., Bol, E., Czako, V., Marmier, A., Muench, S., Murauskaite-Bull, I., Scapolo, F. and Stoermer, E., The future of jobs is green, EUR 30867 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021

Brader P., De Witte L. Ghanea N. et al, COMPASS. Manual for human rights education with young people, Council of Europe Publishing, 2020, pp.34-35

Bianchi, G., Pisiotis, U., Cabrera Giraldez, M. GreenComp – The European sustainability competence framework. Bacigalupo, M., Punie, Y. (editors), EUR 30955 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022; ISBN 978-92-76-46485-3, doi:10.2760/13286, JRC128040.

Cardoni, Andrea, Evgeniia Kiseleva, and Paolo Taticchi. 2020. "In Search of Sustainable Value: A Structured Literature Review" Sustainability 12, no. 2: 615. https://doi.org/10.3390/su12020615

Crenshaw, Kimberle () "Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics," University of Chicago Legal Forum: Vol. 1989: Iss. 1, Article 8. Available at: http://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8

Hodges, B. H., & Rączaszek-Leonardi, J. (2022). Ecological Values Theory: Beyond Conformity, Goal-Seeking, and Rule-Following in Action and Interaction. Review of General Psychology, 26(1), 86-103. https://doi.org/10.1177/10892680211048174

Hook Bradley, "The Values Pyramid: A Hierarchy of Core Values", 2024, https://startwithvalues.com/the-values-pyramid-a-hierarchy-of-core-values/ (last access: 26/08/2024)

Bibliografía

ILO, “Global Employment Trends for Youth 2022: Investing in transforming futures for young people”, ILO, Geneva, 2022

Pinkett, Randal & O'Bryant, Richard. (2003). Building Community, Empowerment and Self-sufficiency. Information. Communication & Society. 187-210. 10.1080/1369118032000093888.

Sally L. Humphrey, Dorothy Economou, Peeling the onion – A textual model of critical analysis, Journal of English for Academic Purposes, Volume 17, 2015, Pages 37-50, ISSN 1475-1585, https://doi.org/10.1016/j.jeap.2015.01.004. (https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1475158515000053)

BIBLIOGRAFÍA WEB

Candle problem, https://en.wikipedia.org/wiki/Candle_problem (last access: 06/05/2024)

COE, https://www.coe.int/en/web/compass/our-futures (last access: 06/05/2024)

Community Toolbox: Chapter 5. Choosing Strategies to Promote Community Health and Development
https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/assessment/promotion-strategies/overview/main (last access: 06/05/2024)

Design thinking:
https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-design-thinking (last access: 06/05/2024)
https://techbootcamps.utexas.edu/blog/design-thinking-process/#1639431614844-d07cb0d7-8a4f (last access: 06/05/2024)

Bibliografía

Enabling Green Skills: Pathways to Sustainable Development A Source Book to Support Skills Planning for Green Economies: https://www.researchgate.net/figure/Sustainable-value-framework-Source-Adapted-from-Senge-et-al-2008_fig6_328075553 (last access: 26/08/2024)

EUROPEAN COMMISSION (2023), "Handbook on the lump sum funding model"

European Youth Forum: Political Participation, https://www.youthforum.org/political-participation (last access: 26/08/2024)

FairTrade International, "What is Fairtrade", https://www.fairtrade.net/about/what-is-fairtrade (last access: 26/08/2024)

FairTrade International, "Standard", https://www.fairtrade.net/standard (last access: 26/08/2024)

Franz Christopher, System Thinking & Causal Loop Diagrams, https://sustainabilitymethods.org/index.php/System_Thinking_%26_Causal_Loop_Diagrams (last access: 26/08/2024)

Harvard Business Review, Adaptability: The New Competitive Advantage, https://hbr.org/2011/07/adaptability-the-new-competitive-advantage (last access: 26/08/2024)

IDEO Design Thinking, https://www.ideou.com/pages/design-thinking (last access: 26/08/2024)

Monash University, "What is critical thinking?" https://www.monash.edu/student-academic-success/enhance-your-thinking/critical-thinking/what-is-critical-thinking (last access: 26/08/2024)

National Geographic, https://www.nationalgeographic.org/education/ (last access: 26/08/2024)

Bibliografía

Organizing Engagment, Typology of Youth Participation and Empowerment Pyramid, https://organizingengagement.org/models/typology-of-youth-participation-and-empowerment-pyramid/(last access: 26/08/2024)

Systemic Design Toolkit, https://systemicdesign.net/ (last access: 26/08/2024)

The Natural Step Framework for Strategic Sustainable Development https://thenaturalstep.org/approach/ (last access: 26/08/2024)

UNESCO Futures Literacy, https://en.unesco.org/futuresliteracy, (last access: 26/08/2024)

UNICEF: Adolescent and Youth Participation, https://www.unicef.org/participation/youth-participation (last access: 26/08/2024)

University of Waterloo, How do I Identify the Privilege I Hold, 2023, https://uwaterloo.ca/equity-diversity-inclusion-anti-racism/sites/default/files/uploads/documents/how-do-i-identify-the-privilege-i-hold.pdf (last access: 26/08/2024)

UK Government Office for Science: Futures Toolkit, https://www.gov.uk/government/publications/futures-toolkit-for-policy-makers-and-analysts (last access: 26/08/2024)

WWF (World Wide Fund for Nature) , https://www.wwf.org.uk/get-involved/schools/resources (last access: 26/08/2024)

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

Cofinanciado por la Unión Europea

Finaciado por la Unión Europea. Este documento refleja únicamente las opiniones del autor, ni la Comisión ni la Agenzia Nazionale per la Gioventù (AIG) se hace responsable de la información contenida en el mismo ni el uso que se de de ella.