

**GENERANDO OPORTUNIDADES: CONSTRUYENDO
CONOCIMIENTO E INTERCAMBIANDO BUENAS
PRÁCTICAS ENTRE ESCUELAS DE SEGUNDA
OPORTUNIDAD**

**GENERATING OPPORTUNITIES: BUILDING
KNOWLEDGE AND EXCHANGING GOOD PRACTICE
BETWEEN SECOND CHANCE SCHOOLS
KA210-ADU**

El proyecto "GENERANDO OPORTUNIDADES: GENERANDO OPORTUNIDADES: CONSTRUYENDO CONOCIMIENTO E INTERCAMBIANDO BUENAS PRÁCTICAS ENTRE ESCUELAS DE SEGUNDA OPORTUNIDAD " está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados (en esta nota de prensa/comunicado/publicación/ etc.) sólo comprometen a su(s) autor(es) LA RUECA ASOCIACIÓN SOCIAL Y CULTURAL y ESCOLA DE SEGUNDA OPORTUNIDADE MATOSINHOS y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.



INDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVOS.....	3
DESTINATARIOS.....	4
CATÁLOGO DE BUENAS PRÁCTICAS.....	5
1. APLICACIÓN DE LOS ODS EN PROGRAMAS DE FORMACIÓN ALTERNATIVA.....	6
2. LABORATORIO DE CREACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE MOTIVACIÓN PARA LA MEJORA DE HABILIDADES Y EMPLEABILIDAD.....	9
3. TALENTO JOVEN Y EMPRESA -.....	11
4. TALENTO JOVEN Y EMPRESA - JUNIOR ACHIEVEMENT SOCIOS POR UN DÍA.....	13
5. FORMACIÓN EN EDICIÓN DE VIDEO.....	15
6. TALENTO JOVEN Y EMPRESA: INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	17
7. FORMACIÓN CERTIFICACIONES MOS.....	19
8. APLICACIÓN DE METODOLOGÍA AGILE.....	21
9. TALENTO JOVEN Y EMPRESA: SPEED-DATING CON EMPRESAS.....	23
10. COACHING PARA JÓVENES. AYUDAS PARA EL DESARROLLO PERSONAL.....	26
11. FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES.....	29
12. AGENTES EN SENSIBILIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE FAKE NEWS.....	31
13. FORMACIÓN “REPARACIÓN Y REUTILIZACIÓN DE EQUIPOS INFORMÁTICOS Y DISPOSITIVOS MÓVILES”.....	34
14. GESTIÓN TELEMÁTICA.....	37
15. PROGRAMACIÓN PARA ROMPER LA BRECHA DIGITAL CON MUJERES JÓVENES.....	39
16. CAMPAÑA POR LA VIHDA.....	42
17. TECNOTRUCK. FAB LAB MÓVIL.....	44



17.4 RESULTADOS OBTENIDOS	45
18. SALA JÓVEN Y SALA DE ASESORÍA PARA EL EMPLEO E-RUECA UN ESPACIO PARA TI.	46
19. TIC BANK SOLIDARIDAD TECNOLÓGICA.....	48
20. ENCUENTRO “COMPARTIENDO IDEAS ENTRE JÓVENES DE ESCUELAS E20 DE ESPAÑA Y PORTUGAL”	50
21. CLUBE DE REPARADORES – PROGRAMA LIPOR.....	53
22. TRABALHOS DE REPARAÇÃO E MANUTENÇÃO PARA A SOCIEDADE CIVIL	55
23. CLUBE DE REMO EM GONDOMAR	57
24. KARTÓDROMO DE CABO DO MONDO EM MATOSINHOS.....	58
25. REPARACIÓN DE BICICLETAS PARA ALUMNOS DE EDUCACIÓN ESPECIAL EN LA SEDE DEL GRUPO, COLEGIO PROFESOR OSCAR LOPES	60
26. CREACIÓN DE UNA RED DE EMPRESAS: EXPERIENCIAS EN UN CONTEXTO LABORAL. .62	
27. PINTURA DE MURAL NA “ASUS”	63
28. ESPETÁCULO “O MENINO DE SUA MÃE”	65



INTRODUCCIÓN

El desarrollo del proyecto se fundamenta en facilitar el aprendizaje y el contacto con otras realidades de grupos de jóvenes vinculados a las Escuelas de Segunda Oportunidad (tradicionalmente conocidas como “E20” en España).

Son escuelas orientadas a jóvenes en riesgo de exclusión en las que se les trata de proporcionar alternativas educativas y formativas al haber abandonado los circuitos “reglados” educativos.

Desde aquí planteamos un encuentro en forma de Intercambio de profesionales vinculados a las dos organizaciones participantes (que desarrollan su intervención bajo este modelo común, pero con sus propias especificidades) donde tengamos la oportunidad de intercambiar y transferir experiencias y conocimiento, compartir y confrontar ideas y prácticas, y favorecer el aprendizaje de todos y todas las participantes.

OBJETIVOS

Objetivo general.

Generar vínculos entre experiencias de Escuelas de segunda oportunidad de España y Portugal E20, compartiendo y fomentando el intercambio de pareceres y visiones promoviendo así la participación a través de la dinamización de un espacio formativo.

Que permitan reforzar las sinergias y transiciones entre educación formal, educación no formal, formación profesional y empleo, para intercambiar conocimiento, y buenas prácticas, formación oportunidad de vivencia y aprendizaje en un contexto europeo, facilitando también el encuentro intercultural.



Objetivos específicos

- Apoyar el desarrollo profesional de las personas que trabajan en los campos de la educación, la formación y la juventud con vistas a innovar y a mejorar la calidad de la enseñanza, la formación y el trabajo.
- Incrementar en los participantes la sensibilización y la comprensión de otras culturas y países (incluyendo el conocimiento de otro idioma), ofreciendo la oportunidad de construir redes de contactos internacionales, participar activamente en la sociedad y desarrollar una conciencia de ciudadanía e identidad europeas.
- Generar conciencia de los ODS como herramientas de cambio, facilitando que las y los participantes puedan ser agentes de cambio en sus entornos y comunidades.
- Crear vínculos de trabajo compartido que permitan ser transmitidas a otras entidades.
- Detectar variables que puedan ser mejoradas durante el proceso de ejecución.

DESTINATARIOS

Profesionales de Escuelas de Segunda Oportunidad que trabajan desde la inclusión social, la intervención socioeducativa y la mejora de empleabilidad de jóvenes vulnerables, desde el enfoque de aprendizaje a lo largo de la vida. Jóvenes, adultos/as mayores de 18 años, hasta 26 años, en vulnerabilidad social, con baja empleabilidad y que han abandonado estudios de forma prematura.



CATÁLOGO DE BUENAS PRÁCTICAS

El catálogo de buenas prácticas que a continuación se presenta refleja los objetivos y resultados alcanzados dentro del programa GENERANDO OPORTUNIDADES: CONSTRUYENDO CONOCIMIENTO E INTERCAMBIANDO BUENAS PRÁCTICAS ENTRE ESCUELAS DE SEGUNDA OPORTUNIDAD KA210-ADU. Creando iniciativas y modelos que puedan generar un valor añadido y pensando en la utilidad que pueda prestar a otras entidades tratando de generar alternativas que puedan llegar a ser innovadoras y sostenibles en el tiempo. De tal forma que permita actuaciones que tienen como objetivo mejorar la calidad de vida de individuos o grupos como lo propone Naciones Unidas¹

¹Programas Habitat de la Comisión de Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos (UNCHS) y MOST

1. APLICACIÓN DE LOS ODS EN PROGRAMAS DE FORMACIÓN ALTERNATIVA.



1.1 OBJETIVO:

Formar un grupo de jóvenes como agentes de cambio por medio de una pedagogía activa.

Aplicar los ODS como modelo pedagógico fundamentado en la transversalidad



1.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA:

Por medio de ApS los jóvenes aprenden a trabajar desde su entorno inmediato buscando la mejora, por medio de la adquisición de competencias.

El tipo de intervención es grupal, realizando talleres formativos por cada uno de los objetivos de desarrollo.

Se forman 30 jóvenes entre las dos escuelas y se desarrolla de manera online y presencial en cada una de ellas respectivamente, planteando diferentes trabajos programados.

1.3 INDICADORES CLAVES.

- El número de jóvenes que se forman como agentes de cambio son 30.
- Se realizan 5 reuniones de equipo de profesionales entre ambas organizaciones como think tank de propuestas de ODS
- Se realizan dos encuentros entre jóvenes de España y Portugal por vía Meet.

1.4 RESULTADOS OBTENIDOS:

- 20 jóvenes formados como agentes dinamizadores de ODS preparados para la divulgación de las 170 acciones.
- Por medio de cuestionarios de satisfacción el 90% de los jóvenes participantes está satisfecho con lo aprendido resultado obtenido por medio de una evaluación/encuesta realizada por formulario de google.
- Creación de material de presentación y guía para orientación de profesionales.
- Impacto inmediato en su entorno más cercano por medio del análisis de sus necesidades reales.



- Se realizaron dos encuentros juveniles via meet con un total de participación de 20 jóvenes en donde interactuaron de manera participativa explicando cada uno los procesos que estaban desarrollando en su comunidad.

2. LABORATORIO DE CREACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE MOTIVACIÓN PARA LA MEJORA DE HABILIDADES Y EMPLEABILIDAD.



2.1 OBJETIVO

Acercar a los jóvenes en entornos Fab lab y movimiento maker para generar una mejora de sus habilidades y mediante metodologías innovadoras, transformar su proceso de aprendizaje y que les sirva como elemento de motivación para la búsqueda de nuevas alternativas de ocio y empleabilidad.

2.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Talleres dirigidos a jóvenes que tienen dificultades de adaptación en el sistema educativo reglado y abandonan los estudios de manera precoz que por medio de



una formación digital en un contexto maker de 70 horas, centrados en aprendizaje por proyectos, abierto activo, interactivo y colaborativo, aprenden prototipado, manejo de software 2D y 3D y cómo fabricar mediante impresoras 3D y cortadoras láser

El docente proporciona al alumnado el entorno adecuado para que puedan desarrollar aspectos claves que mejoren su empleabilidad como creatividad, trabajo en equipo, control de frustración, perseverancia

2.3 INDICADORES CLAVES

- El 100% de los mejora de empleabilidad
- Resolución de problemas complejos y argumentación en un entorno educativo colaborativo.
- Conocimiento de competencias digitales básicas necesarias para poder desarrollar un proyecto individual o grupal.

2.4 RESULTADOS OBTENIDOS

- 71 jóvenes formados en talleres de creación digital.
- Se elaboraron 60 proyectos individuales basados en la creatividad de sus diseños y se presentaron frente a cada uno de los grupos correspondientes.

3. TALENTO JOVEN Y EMPRESA - BRIEFING TALLER DE SIMULACIÓN DE ENTREVISTAS AMADEUS



3.1 OBJETIVO:

Acercar a un grupo de jóvenes al mundo empresarial de manera que tengan una oportunidad de acceder a un entorno laboral especializado de la mano de profesionales referentes de la propia empresa..

Favorecer a los jóvenes la accesibilidad al mercado laboral a través de la práctica de entrevistas simuladas de trabajo en un entorno real.

3.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA:

Por medio de una visita grupal a la empresa Amadeus un grupo de 7 jóvenes realiza una serie de actividades propuestas por la empresa y de la mano de



tutores laborales, se encuentran una simulación de entrevistas que no corresponden a un puesto concreto como es habitual, se trata de una entrevista de indagación, que les permitirá la mejora en habilidades comunicativas.

3.3 INDICADORES CLAVES

- 7 entrevistas individuales realizadas por tutores voluntarios de la empresa.
- Cada entrevistador dará un perfil laboral adecuado a cada uno de los jóvenes en que se refleja los puestos de trabajo en donde encajaría mejor.
- Preparación de plan de acción específico para cada uno de los jóvenes, de actuación antes, durante y después de la entrevista.

3.4 RESULTADOS OBTENIDOS

- Se realizaron 7 perfiles laborales por parte de cada uno de los tutores voluntarios propuestos por la empresa.
- Se realizaron 2 test de para la mejora de habilidades de habilidades socio personales, que sirvieron para mejorar respuestas y ganar confianza.
- Los jóvenes conocieron un entorno laboral nuevo y real además de profesionales que les sirvieron como referentes

4. TALENTO JOVEN Y EMPRESA - OPORTUNIDADES ECONÓMICAS PARA TODOS NATIONALE- NEDERLANDEN Y JUNIOR ACHIEVEMENT SOCIOS POR UN DÍA



4.1 OBJETIVO:

Conocer y desarrollar programas alternativos para 18 jóvenes que permitan fomentar la formación y orientación laboral para la mejora de sus oportunidades económicas.

Capacitar a los jóvenes con una amplia gama de habilidades de preparación para el trabajo y educación financiera mientras, al mismo tiempo, aborda los desafíos sociales fomentando la innovación y el espíritu empresarial.

4.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Se realizan 2 talleres inspiracionales orientados a motivar a los jóvenes a seguir estudiando y desarrollando competencias clave para su futuro profesional. Que



han sido impartidos por voluntarios profesionales de Nationale-Nederlanden, Manpower o FedEx, entre otros.

Se realiza visita física al centro de trabajo, en donde se lleva a cabo

4.3 INDICADORES CLAVES

- 18 jóvenes formados y capacitados en habilidades blandas y habilidades técnicas.
- Mejora de su empleabilidad a través de intervenciones específicas por parte de profesionales voluntarios de las entidades.

4.4 RESULTADOS OBTENIDOS

- Se hizo el acompañamiento a 18 jóvenes en diferentes puestos de trabajo junto con un tutor asignado, por diferentes sectores de la empresa.
- 16 jóvenes realizaron su curriculum con diferentes plataformas guiados por voluntarios de recursos humanos.

5. FORMACIÓN EN EDICIÓN DE VIDEO PARA DESARROLLAR COMPETENCIA PERSONALES EN RRSS Y TRANSMITIRLA A GRUPO INFANTO JUVENIL.



5.1 OBJETIVO:

Formar a 15 jóvenes el manejo de archivos de tipo audiovisual para transmitir de manera adecuada en sus redes sociales para la mejora de competencias personales y sociales como medio de comunicación alternativo con su entorno. Transmitir a un grupo infanto juvenil por medio de su formación la importancia del manejo de la imagen en las redes sociales por parte de los jóvenes.



5.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA:

El grupo de jóvenes desarrolla 2 talleres de habilidades comunicativas para preparar exposiciones ante los grupos de menores.

Los jóvenes desarrollan 4 talleres grupales con temática central acerca del aprendizaje de diferentes apps y programas de edición de video desde la edición para redes sociales, para adquirir destreza y poder transmitirlo.

En grupos de trabajo los jóvenes se encargan de transmitir sus conocimientos por medio de ejercicios elaborados y talleres preparados durante su formación

5.3 INDICADORES CLAVES

Nº de jóvenes que presentan proyectos realizados en diferentes plataformas a su grupo de iguales-

Nº de talleres realizados

Resultados de la encuesta de satisfacción superiores a 4,5 sobre 5

5.4 RESULTADOS OBTENIDOS

15 jóvenes presentan proyectos realizados en diferentes plataformas a su grupo de iguales-

Se realizan 2 talleres con grupo de jóvenes y menores

El resultado de la evaluación de satisfacción es 4,8

6. TALENTO JOVEN Y EMPRESA: PROGRAMA INTEGRAL DE FORMACIÓN Y EMPLEO. FORMACIÓN EN COCINA JUNTO CON INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA MEJORA DE COMPETENCIAS



6.1 OBJETIVO

Diseñar junto con la empresa Tierra de burrito un programa de formación adaptado a diferentes niveles que de la mano de profesionales de la cocina con una sólida experiencia ha hecho posible crear la Escuela de cocina Tierra de burrito por otro lado La Rueca se encarga de capacitar a los jóvenes en la mejora de sus habilidades básicas, transversales, digitales y el acompañamiento individual de cada joven con mentorías. En definitiva, esta ruta de empleo proporciona a los jóvenes formación, empoderamiento y una oportunidad laboral.



6.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

El tipo de intervención propuesta es la impartición de cursos de cocina dirigidos a jóvenes que busquen la incorporación al mercado laboral. Por lo que cada una de las entidades impartirán una formación específica en cocina en espacios especializados para la formación y por otro lado el trabajo en la mejora en habilidades sociales, transversales y digitales a jóvenes entre 18 y 25 años en situaciones de exclusión social, como abandono precoz de los estudios y precariedad económica que busquen iniciarse en el mundo de la cocina, de manera que tras pasar el itinerario de formación se integren en la plantilla de restaurantes del Grupo.

6.3 INDICADORES CLAVES

Aumento del nivel de contratación en el colectivo juvenil

Número de alianzas con las empresas que son quienes generan empleo.

Disminución del desempleo juvenil que afecta especialmente a aquellos que se encuentran en situación de vulnerabilidad.

6.4 RESULTADOS OBTENIDOS

100% de contrataciones con el perfil de formación en el que han sido entrenados

50% de contrataciones con contratos indefinidos. Alta satisfacción de los y las participantes, con aumento de autoestima, mayor liderazgo.

95 % de inserción laboral en el sector de la hostelería. Un 15% de jóvenes ha seguido avanzando en sus carreras profesionales dentro del propio grupo.

7. FORMACIÓN Y OBTENCIÓN EN CERTIFICACIONES MOS COMO HERRAMIENTA PARA MEJORA A LA EMPLEABILIDAD EN DIFERENTES FORMACIONES



7.1 OBJETIVO:

Realizar una preparación integral en programas de Microsoft que permiten una evaluación de habilidades por medio de exámenes basados en proyectos como complementos formativos que permitan una mejora considerable en el nivel de empleabilidad de los jóvenes

Obtener certificación oficial por parte de Microsoft en programas como Word, Excel y Power Point, para ampliar sus posibilidades de empleo.

7.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

La formación se realiza en grupo, con un docente instructor y una plataforma específica en donde se desarrolla los diferentes ejercicios de preparación para el examen oficial, se aplica una metodología de tipo constructiva para lograr la aprobación de las diferentes pruebas.



Las horas se adaptan de manera individual el proceso de aprendizaje a las necesidades educativas específicas de cada uno de los participantes.

Interacción directa con simuladores como GMetrix, donde se valora el nivel constante de progreso de cada uno de los jóvenes participantes.

Se ha realizado en un entorno real e interactivo, lo que ha permitido la interacción y evaluación constante con el formador y los compañeros de formación.

7.3 INDICADORES CLAVES

100% de inscripciones para la presentación del examen oficial en Word, Excel y Power point.

Medición del progreso individual por parte de los jóvenes en la plataforma formativa, presentación de ejercicios de simulación que muestran el nivel adquirido en el proceso de aprendizaje.

50% de aprobados en los tres exámenes

100% en la mejora de competencias digitales de cara a su nivel de empleabilidad.

Autonomía por parte de los jóvenes a la hora de desarrollar proyectos en el paquete Office.

7.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Se han obtenido el 55% de aprobación en los exámenes presentados.

Por medio de las evaluaciones se comprueba el aumento de competencias digitales que incrementan su nivel de empleabilidad.

La implicación en la formación por parte 11 de los jóvenes les ha llevado a pensar en que pueden acceder a nuevos perfiles laborales como ayudantes administrativos.

El 55% de los jóvenes muestran una mejora en competencias digitales en el programa Office que mejora el nivel de competitividad de nuestros jóvenes.

8. APLICACIÓN DE METODOLOGÍA AGILE: SCRUM COMO HERRAMIENTA DE MEJORA EN PROYECTOS COLABORATIVOS CON JOVENES





8.1 OBJETIVO.

Mejorar las competencias y habilidades de trabajo colaborativo de cara a la obtención de nuevas competencias.

Definir de roles dentro de los equipos, el reparto de tareas, la realización de sprints, etcétera, y aplicarlo a todo ambiente de trabajo que implique la colaboración interpersonal. Permite además el entrenamiento de soft skills como la comunicación, liderazgo, flexibilidad, o la resolución de problemas, entre otras.

Evaluar el producto del trabajo de los diferentes equipos o grupos a lo largo del proceso (en cada reunión de seguimiento o sprint), así como el resultado final.

8.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Se desarrolla en actividades de tipo grupal con la asesoría de formadores para su correcto desarrollo.

El uso de metodologías de trabajo colaborativo y coordinado, utilizado en empresas de todo tipo pero sobre todo en ámbito IT y Startups para crear contenidos o productos de calidad con el menor tiempo, coste y esfuerzo posible.

Se definen roles dentro de los equipos, el reparto de tareas, la realización de sprints, etcétera. Permite además el entrenamiento de soft skills como la comunicación, liderazgo, flexibilidad, o la resolución de problemas, entre otras.

Replicamos entornos adaptados a nuestro grupo de jóvenes, generando espacios colaborativos y participativos.

8.3 INDICADORES CLAVES

Participación de 20 jóvenes en el desarrollo de los talleres.



Elaboración de rúbricas que incluyen las indicaciones solicitadas a los grupos (qué deben crear, qué características debe tener), el cumplimiento de los roles establecidos, la flexibilidad ante los cambios y las interacciones interpersonales (respeto, comunicación efectiva, colaboración...).

Evaluación de trabajo cooperativo, colaborativo y coordinado, puesto en común para sustentar conclusiones.

Se tomará este punto en cuenta a la hora de replicar el taller, dando una explicación previa para resaltar la importancia de crear conceptos visuales y no tanto “objetos reales” con las piezas.

8.4 RESULTADOS OBTENIDOS

4 grupos consiguen recrear lo que se les pide con LEGO y, después de la evaluación final, reúnen las mejores partes de cada proyecto para crear una entrega definitiva mejor entre todos.

Es un ejercicio aplicable a todo tipo de trabajos grupales, por lo que la transferencia solo requeriría un repaso de las bases de la metodología (roles, fases del proceso, entregas, etc), por medio de la evaluación de los docentes implicados

20 jóvenes observaron una mejora de competencias de trabajo en equipo, así como la colaboración constante de los participantes ha mostrado una adaptación e interiorización del proceso que se llevó a cabo.

Confirmación de la evaluación por medio de la rúbrica ha sido positiva.

9. TALENTO JOVEN Y EMPRESA: SPEED-DATING CON EMPRESAS



9.1 OBJETIVO.

Facilitar a los participantes una experiencia práctica de realización de entrevistas laborales, fomentando las competencias comunicativas y de gestión de tiempo, así como el trabajo en las propias candidaturas.

Fomentar la búsqueda activa de empleo por parte de los participantes, realizando varias entrevistas en una misma jornada, que les den paso a entrevistas en profundidad con las empresas participantes.

9.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Por medio de una plataforma de congresos virtual, se cita a diferentes empresas de un sector (ej.: programación web) con participantes de formaciones del mismo sector, de forma que en una jornada cada participante pueda realizar un mínimo de 3-4 entrevistas profesionales y, cada empresa, una selección ágil de candidaturas para cubrir sus vacantes actuales o futuras.



Cada entrevista durará 15 minutos, por lo que se fomenta una buena gestión del tiempo por parte de participantes y reclutadores.

Para poder realizar esta actividad, se requiere que los participantes realicen varias sesiones previas de orientación laboral, tanto en forma de talleres grupales como sesiones individuales de revisión de sus competencias, puesta en práctica y mejora de sus currículums.

Supone la mejora de competencias para el empleo: comunicación efectiva, escucha activa, resolución de problemas, iniciativa, flexibilidad y adaptación al cambio.

Será asimismo necesario adquirir habilidades digitales que permitan desarrollar entrevistas en entornos virtuales en directo, como son las entrevistas en remoto.

9.3 INDICADORES CLAVES

Participantes:

- 20 jóvenes realizarán talleres de orientación laboral y competencias para la búsqueda de empleo por medios digitales.
- 15 jóvenes realizarán un mínimo de 2 entrevistas profesionales.

Empresas:

- Participarán al menos 13 empresas del sector.

9.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Por un lado, los resultados superaron los 20 jóvenes (resultados: 21) realizaron talleres de orientación laboral y competencias para la búsqueda de empleo por medios digitales. Sin embargo, sólo 13 de ellos realizaron 2 entrevistas o más en el transcurso de la actividad.

Por otro lado, participaron un total de 13 empresas del sector, por lo que también se cumplió el tercer objetivo.

10. COACHING PARA JÓVENES. AYUDAS PARA EL DESARROLLO PERSONAL





10.1 OBJETIVO.

Definir objetivos y proyectos profesionales de los jóvenes a corto, mediano y largo plazo que les permita un desarrollo personal.

Descubrir competencias claves, valores y puntos fuertes a través de un acompañamiento reflexivo para la consecución de los objetivos por medio de la metodología coaching.

10.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Por medio de 5 talleres se desarrollan competencias para alcanzar la mejora de objetivos en inteligencia emocional, creatividad y talento. Así como la identificación de problemas recurrentes en la esfera personal y social a nivel comunicativo.

Se desarrollan talleres divididos en varias sesiones de tres horas aproximadamente, la primera fase se centra en el trabajo individual en donde se mide la gestión de las propias emociones principalmente en situaciones de conflicto y resolución de los mismos.

La segunda fase trabaja la parte creativa desarrollando actividades que permiten identificar el pensamiento lateral y divergente para la resolución alternativa de problemas expuesta frente a un equipo, trabajando herramientas básicas de comunicación.

En la tercera fase se formulan planes de acción individual y colectivo para mejorar el bienestar e identificar las zonas de confort de tal forma que haya una mejora de desarrollo integral



10.3 INDICADORES CLAVES

15 Jóvenes se forman dentro de un acompañamiento interactivo dentro de un marco de seguridad y confidencialidad, logrando una visión clara de sus capacidades.

15 jóvenes a través del diálogo grupal e individual logran definir objetivos y las posibilidades de su cumplimiento para sus proyectos más inmediatos. Además de ampliar su visión y tener en cuenta las diferentes perspectivas.

El coach identifica las principales características de cada uno de los jóvenes acordando un plan de acción con la expectativa de que se haga realidad y se pueda concretar. Con intervención directa el coach como eje motivador para que los resultados de los coachees reciban un feed back positivo.

10.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Por medio de una valoración final en cada uno de los talleres, 13 de los coachees transmiten su satisfacción y expresan la posibilidad de hacer cambios que les permitan.

La medición de indicadores por parte del coach indica que la mayoría del grupo de jóvenes ha alcanzado medianamente los objetivos , lo que hace que sea necesario continuar el proceso.

11. FORMACIÓN EN COMPETENCIAS Y HABILIDADES DIGITALES PARA LA MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD EN JÓVENES Trabajando en Dig



11.1 OBJETIVO.

Sensibilizar a los Jóvenes participantes respecto a la necesidad de abrirse al mundo digital como proceso activo de inclusión social, por medio de la interacción y creación de herramientas digitales.

Mejorar el grado de digitalización orientada al sector productivo con el fin de adquirir competencias para diferentes sectores productivos.



Identificar información digital, datos y contenidos digitales para evaluar su finalidad y relevancia

11.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Por medio de 5 talleres y una asesoría constante se desarrolla la actividad de tipo presencial.

Cada joven tendrá un acceso a la plataforma on line de consulta permanente de progresos y evaluación continua con el apoyo constante de una formadora.

Avance del trabajo individual que permita compartir recursos propios con su entorno colaborativo y hacer una comparativa de sus conocimientos previos a la formación.

11.3 INDICADORES CLAVES

15 Jóvenes adquieren habilidades personales que les permiten desarrollar diferentes actividades desde la identificación del entorno digital hasta su inmersión de manera segura en su entorno digital más cercano.

Por lo menos el 80 % de los participantes obtienen una mejora en la habilidad en la resolución de problemas gestionando resistencias.

El desarrollo de procesos alternativos y gestión frente a problemas de acceso a digitalización que nos permita evaluar una verdadera inclusión digital.

11.4 RESULTADOS OBTENIDOS

15 jóvenes muestran una mejora considerable en la sensibilización y toma de conciencia frente a la importancia de las competencias digitales en todos los ámbitos de su vida cotidiana, especialmente en sus esferas personal y laboral.

Medición que se realizó por medio de los estándares de la plataforma.



Por parte del técnico se desarrolló un análisis personal de cada uno de los jóvenes participantes de lo que significa su esfera de aprendizaje digital y la aplicación al mundo digital y la importancia de la protección de su imagen. Así como la perdurabilidad de sus publicaciones, la pérdida de sus derechos de imagen y las consecuencias que conlleva tanto en su vida privada como en el aspecto laboral.

Mejora en la operatividad y manejo de diferentes recursos digitales.

12. AGENTES EN SENSIBILIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE FAKE NEWS





12.1 OBJETIVO.

Sensibilizar a los Jóvenes participantes respecto a la necesidad de filtrar de forma crítica la información que reciben de redes sociales y medios de comunicación, así como de terceras personas para acercarse al mundo digital evitando la desinformación que producen las *fake news*, ya sean noticias inventadas que distan de la realidad o noticias distorsionadas.

Realizar un proceso crítico de opinión acertada para no ser un eslabón más en la cadena de desinformación.

12.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Por medio de talleres grupales se realizan diferentes actividades orientadas a la búsqueda, revisión y contrastación de noticias de redes sociales como Twitter, TikTok e Instagram.

Combinarán durante los mismos el trabajo individual y grupal para encontrar este tipo de noticias y revisar cuál es la noticia verdadera y cuál la distorsión o sección inventada de la información.

Además, crearán materiales para sensibilización de otros jóvenes.

12.3 INDICADORES CLAVES

Participación de 25 jóvenes en el desarrollo de los talleres.

Búsqueda de noticias en redes sociales y revisión de las mismas (qué dice, a qué público va dirigida la noticia, si tiene una carga emocional, etc).

Recopilación de información sobre cómo identificar que una noticia es una *fake new*.



Creación de materiales (poster, ppt, etc) con los que mostrar estas noticias a otros jóvenes de su entorno y fomentar la reflexión.

Evaluación de trabajo cooperativo, colaborativo y coordinado, puesto en común para sustentar conclusiones.

12.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Es un ejercicio aplicable a todo joven con acceso a medios digitales (móvil, TV, ordenador, etc).

25 jóvenes observaron un mínimo de 5 noticias falsas y buscaron información acerca de la fuente de las mismas, así como la información inalterada.

A la hora de replicar la actividad sería interesante proponer al grupo varios temas entre los que investigar previamente establecidos.

Se observa una mejora de competencias de trabajo en equipo, así como la colaboración constante de los participantes para investigar y crear materiales.

La confirmación de la evaluación se realizó por medio de la rúbrica y su resultado ha sido valorada como muy positiva.

13. REPARACIÓN DE ORDENADORES DEL ALUMNADO DEL CURSO DE “REPARACIÓN Y REUTILIZACIÓN DE EQUIPOS INFORMÁTICOS Y DISPOSITIVOS MÓVILES”



13.1 OBJETIVO

Formar en un grupo de jóvenes con interés por la reparación y reutilización de aparatos electrónicos que contribuyan a concienciación acerca de la recuperación de aparatos electrónicos para el aprovechamiento máximo de los recursos materiales que tenemos alargando su vida útil

Contribuir a la reducción de residuos electrónicos y la contaminación del medio ambiente, para tratar el residuo como recurso como objetivo de la economía circular.



13.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Se realiza curso formativo de aprendizaje y servicio, con una clara intención pedagógica y solidaria a un grupo de 15 jóvenes, que puedan actuar en necesidades reales.

Por medio de la recolección de aparatos electrónicos los jóvenes aprenderán su reparación y la posible reutilización de los componentes. Durante la formación los jóvenes serán los protagonistas del aprendizaje.

Un tutor especializado brindará la guía de reparación y el trabajo en competencias y habilidades sociales y personales.

El trabajo será principalmente colaborativo y grupal

13.3 INDICADORES CLAVE

15 jóvenes formados como reparadores de aparatos electrónicos, que promuevan la igualdad y la inclusión.

Observan una conciencia crítica con respecto al consumismo que se evalúa por medio de ejercicios prácticos a nivel grupal, donde se exponen

Por parte del Docente se realiza una evaluación y reflexión constante además de la monitorización del aprendizaje a nivel técnico.

13.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Se formaron 15 jóvenes en la reutilización de aparatos electrónicos principalmente en ordenadores de mesa y portátiles, incluso la reparación de sus propios aparatos.

Bajo la supervisión del docente se repararon más de 35 aparatos donados como PCs, teléfonos móviles en su gran mayoría



Por medio de una evaluación escrita se mide el impacto de la concienciación de los jóvenes en la práctica y en el reconocimiento de la economía circular y el reciclaje de productos tecnológicos, que arrojó como resultado la aprobación por el 90% del grupo.

14. GESTIÓN TELEMÁTICA CON LA ADMINISTRACIÓN COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD



14.1 OBJETIVO

Crear una guía digital básica de recurso gestionada por un grupo de jóvenes para aprender a gestionar de manera telemática los diferentes procesos de tipo documental con la administración pública, que les permita una comunicación constante con las entidades estatales para gestionar los diferentes procesos. Sobre todo con respecto a la gestión de empleo y formación.

14.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Grupal



Tendrá 3 fases de desarrollo:

1. La labor consiste en la elaboración de talleres prácticos que permite a los jóvenes adquirir habilidades y herramientas a través de las cuales puedan acceder a la realización de trámites o gestiones de forma telemática así como la inscripción a diferentes recursos a los que solo se podría acceder de esta manera.
2. En grupos de 5 jóvenes se investigará diferentes manuales para adaptarlos a sus compañeros y crear los códigos QR que les conecte directamente con el recurso que necesitan.
3. Por medio de diferentes programas de diseño digital se genera una guía de jóvenes para jóvenes

Por medio de códigos QR se genera un enlace para gestiones de empleo.

14.3 INDICADORES CLAVE

15 jóvenes elaboran una guía digital práctica acerca de la utilización de los programas del estado para la gestión telemática, además de identificar los diferentes dispositivos por los que se puede acceder (PC, Móvil, Laptop, etc).

Colocar 5 códigos QR en el centro que indiquen los diferentes recursos a los que se puede acceder.

Presentar su proyecto a todos los jóvenes de la entidad.

14.4 RESULTADOS OBTENIDOS;

14 jóvenes se forman en el manejo de programas (Autofirma, Cl@ve Permanente, Cl@ve Pin, Certificado Digital, etc...) que permiten mejorar la relación con la

administración, además de optimizar el ahorro de tiempo evitando así desplazamientos innecesarios, solicitud de citas telefónicas.

Se crean Códigos QR con la información a diferentes recursos, principalmente a recursos de empleo y formación y se pegan en las paredes con su respectiva información.

Algunos de los usuarios presentan una negación constante a realizar sus gestiones telemáticas de manera autónoma.

10 actualizaciones de DNIs electrónicos para poder desarrollar las pruebas

15. FORMACIÓN BÁSICA EN PROGRAMACIÓN PARA ROMPER LA BRECHA DIGITAL CON MUJERES JÓVENES





15.1 OBJETIVO

Reducir la brecha digital de género en las jóvenes para garantizar una inclusión digital con igualdad de acceso a las infraestructuras y herramientas digitales.

Romper con los estereotipos de género en las competencias digitales entre los jóvenes.

Contribuir a la reducción de desigualdades sociales y de género.

15.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Por medio de una formación dirigida a chicas jóvenes de manera intensiva en el ámbito de la programación y resolución de problemas a través de la inteligencia artificial además de recibir capacitación acerca de los ODS. Realizando talleres de 5 horas diarias centradas en el aprendizaje básico de la programación durante 10 días.

Se cuenta con dos formadoras especializadas que trabajaran aspectos técnicos así como habilidades sociales y personales, también se cuenta con una voluntaria que sirve de apoyo a la formación de habilidades.

15.3 INDICADORES CLAVE

15 Jóvenes se forman en programación básica con Python, Inteligencia Artificial (IA) y Aprendizaje autónomo, aplicaciones éticas de la IA, creación de un espacio web interactivo, competencias transversales y desarrollo del proyecto grupal e implementación



Se presentan 3 proyectos elaborados por grupos de cinco jóvenes en donde se exponen lo aprendido y cada una trabaja una parte del programa.

15.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Finalizan la formación 12 jóvenes hay un acercamiento por parte de las jóvenes al mundo tecnológico, con posibilidad de utilizar maquinaria y conocimientos que habitualmente no están a su alcance, llevándose un aprendizaje de herramientas que antes desconocían.

Los resultados de la evaluación formativa mostró un alto grado de dificultad en algunos de los programas trabajados en cuanto a complejidad.

Las rúbricas muestran que más del 70% del grupo adquirió herramientas básicas suficientes para el reconocimiento de diferentes lenguajes de programación y mejora en competencias informáticas.

16. CAMPAÑA POR LA VIHDA



16.1 OBJETIVO

Formar jóvenes en prevención del VIH por medio de talleres que les permitan brindar información básica para combatir la desinformación.

Por medio de la creación digital diseñar y fabricar material (Pin y llaveros) con un mensaje de concienciación acerca de la prevención del VIH utilizando maquinaria como el cortador láser e impresoras 3D desde nuestro Fab lab.

Colaborar con el posterior reparto por el barrio para la concienciación y prevención durante el día mundial de la lucha contra el VIH.

Implicar a los jóvenes en una actividad pro activa, que les permita interactuar de manera directa con las personas de su barrio.



16.2 TIPO DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA

En colaboración con se desarrolla un taller con el grupo de jóvenes con el objetivo de prevenir, informar, reflexionar y sensibilizar acerca de la problemática de discriminación que viven la personas seropositivas.

Por medio de la asesoría de una formadora se realiza un taller de prototipado de diferentes diseños de merchandising solidario en favor de la prevención y sensibilización.

16.3 INDICADORES CLAVE

Se forman 15 jóvenes en prevención de VIH, vías de transmisión, prevención, tratamiento, sensibilización por medio de dos talleres.

Se realizan pruebas escritas y cuestionario de satisfacción que evalúan conocimientos básicos que fueron aprendidos, con una nota apta para todos los jóvenes.

16.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Los 15 jóvenes participantes realizaron en el Fab Lab aproximadamente 40 souvenirs de concienciación y salieron a las calles compartiendo información con los y las vecinas del barrio.

Fomentando la participación juvenil en el distrito

Se ha conseguido difundir un mensaje social para la concienciación y prevención del VIH y las enfermedades de transmisión sexual.

Por otro lado, el grupo de jóvenes ha adquirido distintas herramientas comunicativas y han podido ponerlas en práctica.

17. TECNOTRUCK. FAB LAB MÓVIL



17.1 OBJETIVO

Llevar la tecnología a aquellos lugares donde no existen recursos de fabricación digital, conectividad abierta a internet, acceso abierto a videojuegos, alfabetización digital, robótica, etc..

Desarrollar talleres y actividades de Impresión 3D, Creación 2D, Corte láser, corte en vinilo, Robótica, Gafas de Realidad Virtual, Talleres de reciclaje de móviles, Taller de video y fotografía

Acercar la tecnología más especializada así como la conectividad a la ciudadanía y lugares donde la brecha digital es más profunda y donde no existen este tipo de recursos



17.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

Se realiza por medio de talleres en grupo reducidos, un docente especializado acerca a las personas a nuevas tecnologías, por medio de la interacción.

Se coordina con algunos centros educativos o entidades para que el recurso pueda ser aprovechado.

Abierto de manera libre y gratuita a todo tipo de personas e inquietudes. Nos acercamos a la ciudadanía, jóvenes en riesgo, barrios sin recursos, zonas rurales, Institutos de Secundaria, de FP BÁSICA, E20 (Escuela de Segunda Oportunidad), Eventos específicos, otros GarageLabs.

17.3 INDICADORES CLAVE

350 personas han realizado talleres y actividades de juegos, alfabetización digital, robótica, etc.

17.4 RESULTADOS OBTENIDOS

196 jóvenes han utilizado el recurso

Debido a su formato móvil se acercó dónde está la necesidad, para darle respuesta en su entorno más cercano, haciendo de estas tecnologías un elemento próximo y amable al alcance de todos.

Se ha llegado a infancia, adolescencia, juventud, personas mayores y ciudadanía en general, a través de actuaciones en colegios, centros de mayores, campamentos urbanos, acciones abiertas, en los distritos de: San Blas-Canillejas, Villaverde, Carabanchel, Usera (San Fermín), Se cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Madrid (Premio de Colaboración Público- Privada y de Fundación Orange España

18, SALA JÓVEN Y SALA DE ASESORÍA PARA EL EMPLEO E-RUECA UN ESPACIO PARA TI.



18.1 OBJETIVOS.



Orientar desde un entorno virtual «e-rueda» principalmente desde la sala joven del centro social para ayudar con aquellas conductas que se llaman «adicciones sin sustancia». ¿Cuánto tiempo pasas delante de Internet? ¿Cuántas horas estás jugando a videojuegos? ¿No puedes levantar la vista de las redes sociales de tu móvil? Si crees que puedes estar más «enganchado/a» de la cuenta puedes hablar de forma anónima con nuestro equipo de especialistas. Podrán ayudarte y aconsejarte. Por otra parte se encuentra la sala de empleo en donde se resuelve dudas de orientación laboral y ayudas de primer empleo

18.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

Desde un entorno virtual un grupo de especialistas atiende a jóvenes a partir de 14 años en orientación de diferentes temas y preguntas que les puedan surgir, el contacto es completamente anónimo si así lo requieren, a través de diferentes formas de contacto como

Whatsapp, email chat o SMS.

Además de poder gestionar un cuestionario donde puede dejar sus datos de contacto, para posibles consultas.

18.3 INDICADORES CLAVE

Estadísticas de conexiones

Cuestionario de satisfacción que refleje la conformidad del servicio.

18.4 RESULTADOS OBTENIDOS

El número de jóvenes que hicieron uso de los recursos:

437 de jóvenes que han utilizado el recurso de la sala joven y 1833 de recurso de empleo, planteando principalmente preguntas cómo gestionar la solicitud de demanda de empleo.

Por medio del formulario de satisfacción se ha logrado obtener una valoración positiva del 85% de las personas que solicitaron el servicio

19. TIC BANK SOLIDARIDAD TECNOLÓGICA



19.1 OBJETIVOS

Disminuir la brecha digital de jóvenes y familias en riesgo de exclusión. Por medio de donaciones y préstamos de equipos informáticos. Readaptados por nuestro grupo de jóvenes que han sido formados y se ocupan del borrado y adaptación para su uso.

Contribuir de manera directa en la economía y tecnología circular por medio de la reutilización potencial de equipos informáticos.

19.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

La intervención la realizamos desde cuatro fases :

1. Búsqueda activa de entidades o personas que puedan donar equipos en buen estado para su posible readaptación.
2. Grupo de jóvenes evalúan junto con un formador el posible reacondicionamiento.
3. Formación en competencias digitales a jóvenes que lo puedan necesitar para un máximo aprovechamiento del recurso
4. En el casos que la necesidad sea máxima se plantea una posible donación, de lo contrario el equipo será devuelto de nuevo para su readaptación.

En el caso de que no se pueda readaptar el equipo pasará a un proceso de reciclaje supervisado por el formador.

Las peticiones se recibirán por medio de un enlace en el que se verán valoradas y gestionadas las necesidades particulares.

19.3 INDICADORES CLAVE

El número total de jóvenes que ha obtenido el recurso.

Nº de formaciones

Nº de aparatos que se han reutilizado

Nº empresas que han donado equipos.

19.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Por medio del programa se ha ofrecido a los y las jóvenes y personas en riesgo herramientas y medios digitales que, actualmente están fuera de su alcance,



conseguimos reducir la brecha digital, mejorar las competencias personales, formativas, digitales y de empleabilidad.

15 jóvenes formados en reparación de ordenadores y reutilización de equipos informáticos y dispositivos móviles.

12 empresas participan en la donación de equipos, para su reutilización.

En el año 2021 19 jóvenes han recibido este recurso.

En el año 2022 29 jóvenes han recibido el recurso.

20. ENCUENTRO “COMPARTIENDO IDEAS ENTRE JÓVENES DE ESCUELAS E2O DE ESPAÑA Y PORTUGAL”





20.1 OBJETIVOS

Compartir demandas y experiencias además de visibilizar el protagonismo de los grupos de jóvenes dentro de las E20.

Generar un espacio transnacional donde los jóvenes puedan compartir y expresar inquietudes, experiencias e ideas que puedan comparar y aplicar a sus propios entornos.

Reflexionar sobre la posible creación de contenidos de interés mutuos tal como ser agentes multiplicadores de los ODS.

Fomentar redes y asociacionismo juvenil.

20.2 TIPO DE INTERVENCION Y METODOLOGIA.

Por medio de una coordinación de un grupo de 4 docentes y 2 estudiantes, se programan dos encuentros de jóvenes vía on line en donde se realizan actividades de presentación multimedia e interactiva, para generar intercambios de ideas y debates participativos destacando la importancia de lo ODS y su aplicación.



20.3 INDICADORES CLAVE

Por medio de conexión on line intervienen en la actividad 12 jóvenes y 4 formadores, de ambas escuelas desde Madrid (España) y Matosinhos (Portugal). Realización de acta del encuentro con puntos en común, comparativa de experiencias por medio de la interactividad.

Listado de contenidos de interés juvenil

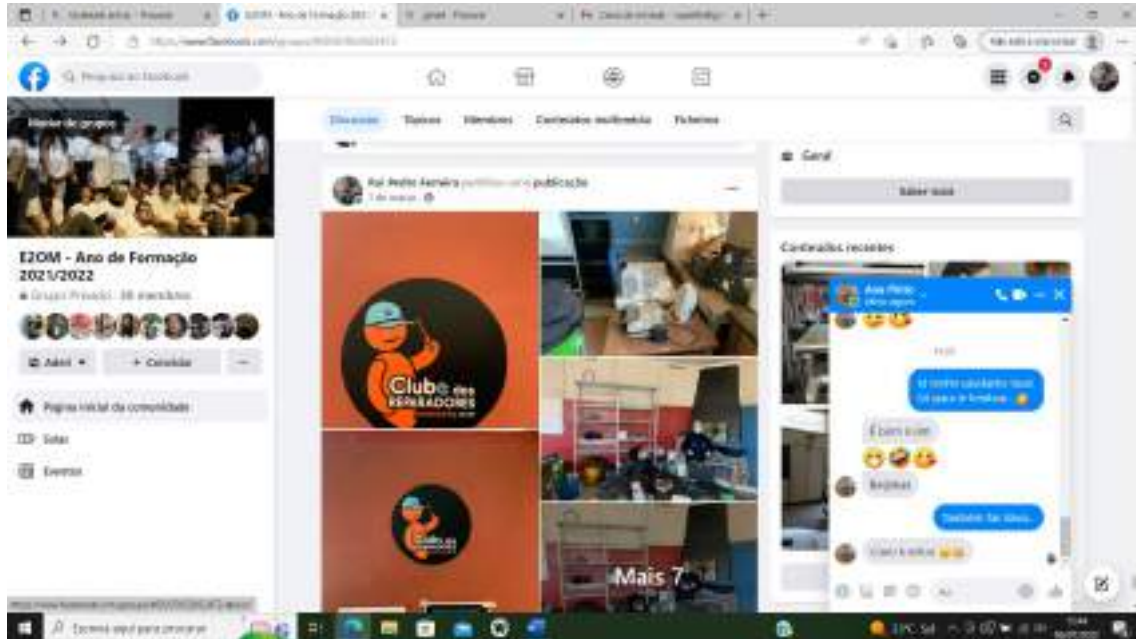
20.4 RESULTADOS OBTENIDOS

El principal resultado ha sido la interacción positiva entre los jóvenes de las dos escuelas, en donde participaron un total de 16 jóvenes bajo la tutoría de 5 profesionales.

Se generó un acta donde se reflejan los principales objetivos de la actividad para poder trabajar de manera conjunta en la transmisión de la importancia de desarrollar de manera inmediata actividades que permitan reforzar los ODS de manera cotidiana.

Intercambio de ideas e interés comunes entre los grupos.

21. CLUBE DE REPARADORES – PROGRAMA LIPOR



21.1 OBJETIVO:

Crear un grupo de jóvenes que se identifiquen con el concepto de economía circular, reciclaje de materiales y aprender a reparar pequeños electrodomésticos.

Adquirir conocimientos de electricidad y componentes de equipos y materiales.

Prevención de riesgos laborales y seguridad en el trabajo.

21.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

Por medio de la formación de un grupo de jóvenes se desarrollan actividades en talleres específicos en el arreglo de pequeños y grandes electrodomésticos.

Interacción directa con el entorno comunitario para que las personas puedan acceder al arreglo de algún electrodoméstico a cambio de una contribución solidaria.



21.3 INDICADORES CLAVE

Número de electrodomésticos factibles de reparación.

alumnos y los stakeholders directos de la escuela (padres, docentes y técnicos)

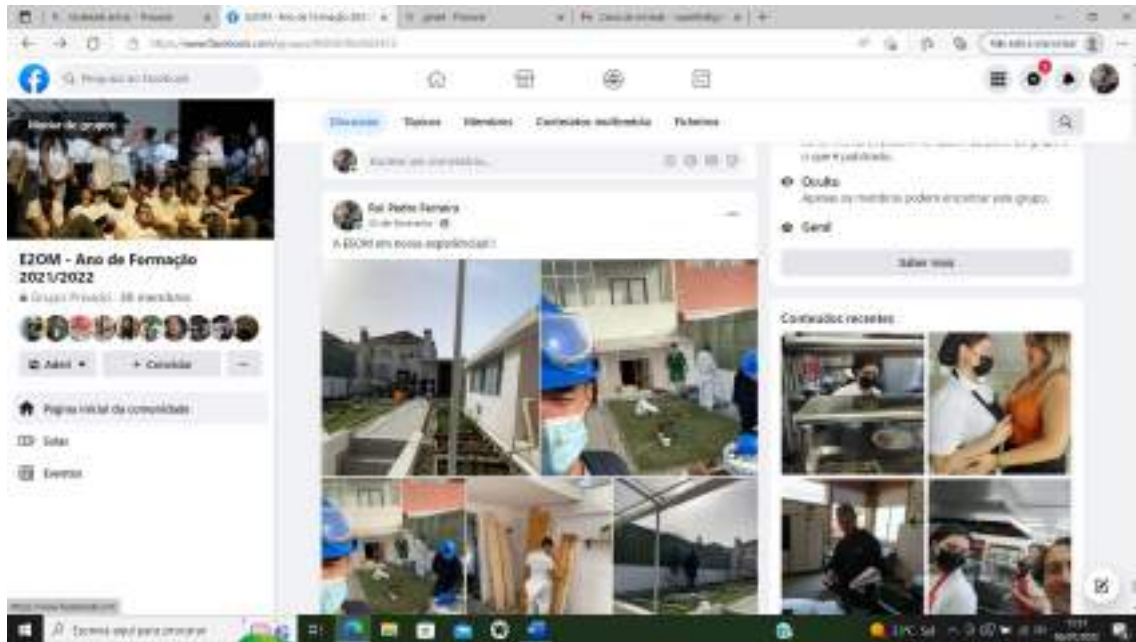
21.4 RESULTADOS OBTENIDOS

50 jóvenes formados y con conocimiento del concepto de economía circular, desarrollo de habilidades en reciclaje.

Oportunidad de conocer los componentes de algo que tienes en casa. Aprendizaje y competencias en electricidad, en seguridad y peligrosidad de materiales y electricidad.

Orientación por parte de los jóvenes del cuidado que se debe tener con los pequeños electrodomésticos para que tengan una vida útil más larga.

22. TRABALHOS DE REPARAÇÃO E MANUTENÇÃO PARA A SOCIEDADE CIVIL



22.1 OBJETIVOS

Por medio del trabajo práctico y formación realizar arreglos básicos de mantenimiento en pintura, jardinería, carpintería, albañilería, cocina entre otros. Se llevan a cabo en espacios comunitarios y en domicilios de familias que lo soliciten.

22.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

La intervención se realiza por medio de la metodología de aprendizaje y servicio. Práctica simulada de reparaciones y mantenimiento en un contexto de trabajo y ayuda a la comunidad.



22.3 INDICADORES CLAVE

7 jóvenes reciben formación en reparaciones básicas, siempre supervisados por 1 docente especialista en reparaciones.

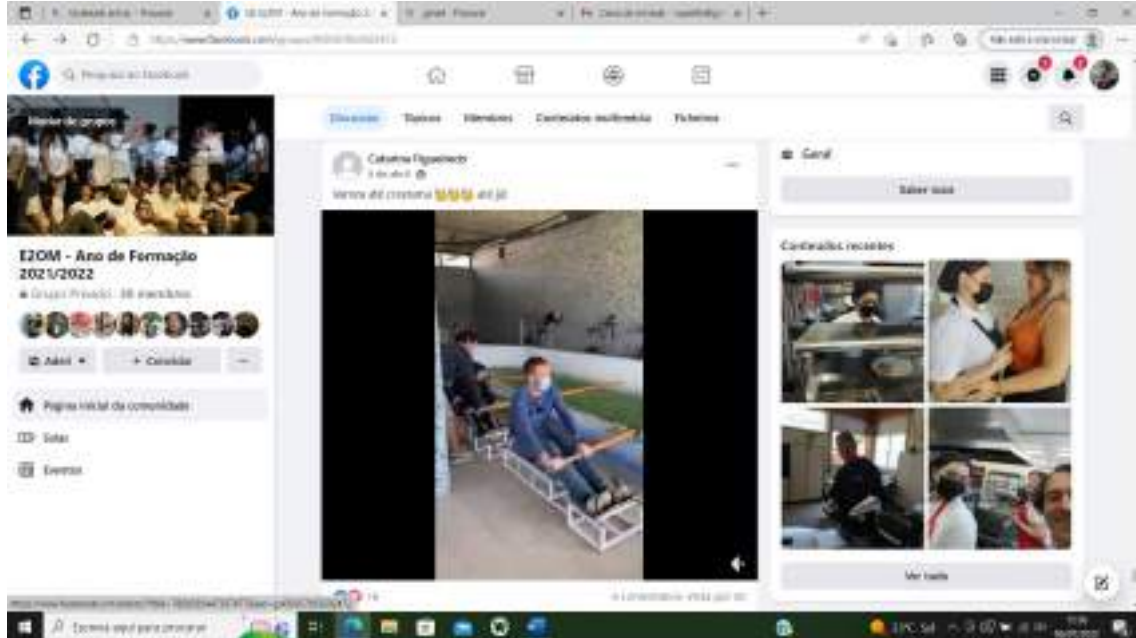
10 familias beneficiadas por arreglos básicos de albañilería y pintura

22.4 RESULTADOS OBTENIDOS:

5 familias beneficiarias en arreglos básicos de sus domicilios incluidos trabajo de rehabilitación de espacios y jardinería.

7 jóvenes se implican en el trabajo comunitario y arrojan como resultado la satisfacción por parte de su entorno cercano un reconocimiento social a su labor. Satisfacción y ayuda comunitaria, los jóvenes se sintieron útiles, aprendieron a preparar trabajos fuera de la escuela. Contacto con otros elementos de la sociedad civil.

23. CLUBE DE REMO EM GONDOMAR



23.1 OBJETIVOS

Conocer por medio de una práctica deportiva diferentes habilidades sobre todo de trabajo en equipo e integración.

Contribuir con la mejora del estado físico de los jóvenes recalcando la importancia de las prácticas deportivas.

Conocer otro deporte, contactar con otras realidades, experimentar con técnicas de remo y su entorno.

23.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

Por medio de talleres formativos impartidos por un especialista en el deporte de Remo, los jóvenes aprenderán las técnicas básicas para desarrollar este deporte tanto a nivel de ocio como si les interesa profundizar en la práctica regular.



Realizarán una práctica en entorno simulado así como en entorno natural

23.3 INDICADORES CLAVE

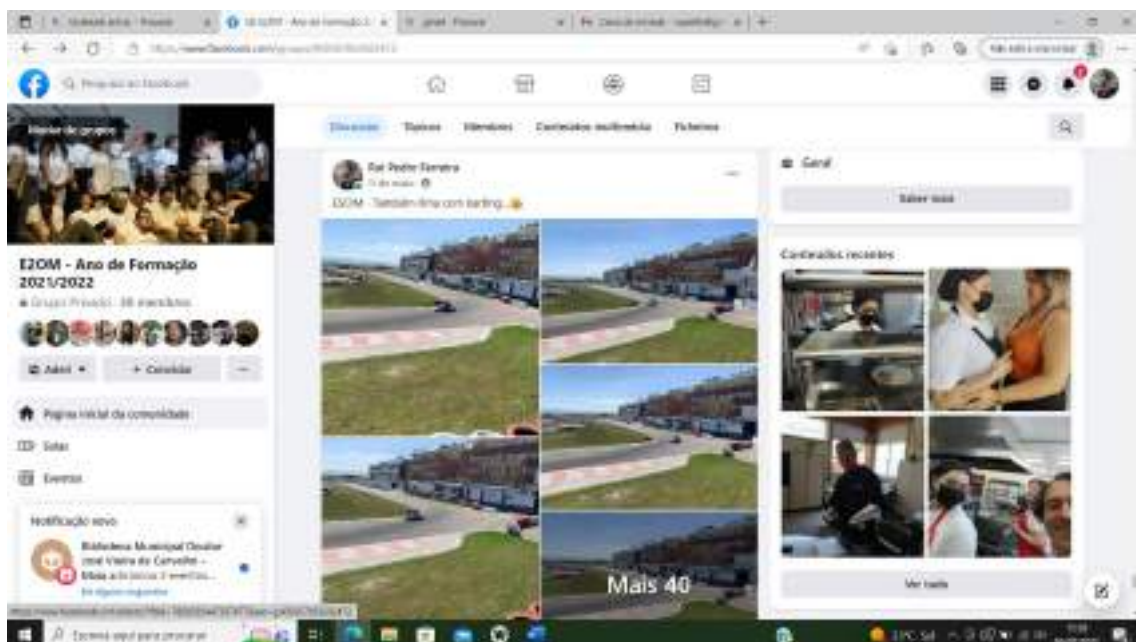
10 jóvenes asisten a vista programada al Club de Remo para practicar en entorno simulado junto con 2 docentes y un instructor especializado

23.4 RESULTADOS OBTENIDOS

6 alumnos y 2 profesores participaron de las actividades propuestas.

Los jóvenes han obtenido conocimiento y aprendizaje de la modalidad de remo, experiencia de entrenamiento en un entorno simulado.

24. KARTÓDROMO DE CABO DO MONDO EM MATOSINHOS





24.1 OBJETIVOS

Aprender por medio de la práctica deportiva la adquisición de habilidades individuales para que interactúen entre sí.

Situar a todos los jóvenes de la actividad en un ambiente divertido e interactivo.

Fortalecer las relaciones, facilitando el posterior trabajo en equipo y mejorando las relaciones interpersonales y el sentimiento de pertenencia a la escuela.

24.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA.

Se trabaja en grupo en la búsqueda de información de este deporte, dinámicas de las carreras, aprendizaje de normas elementales de seguridad y ganar como ganar destreza en la conducción.

24.3 INDICADORES DE CLAVE

15 Alumnos desarrollan investigación acerca del deporte del Karting.

Se genera un espacio colaborativo de investigación acerca del deporte del automovilismo.

15 alumnos asisten al Kartódromo

24.4 RESULTADOS OBTENIDOS

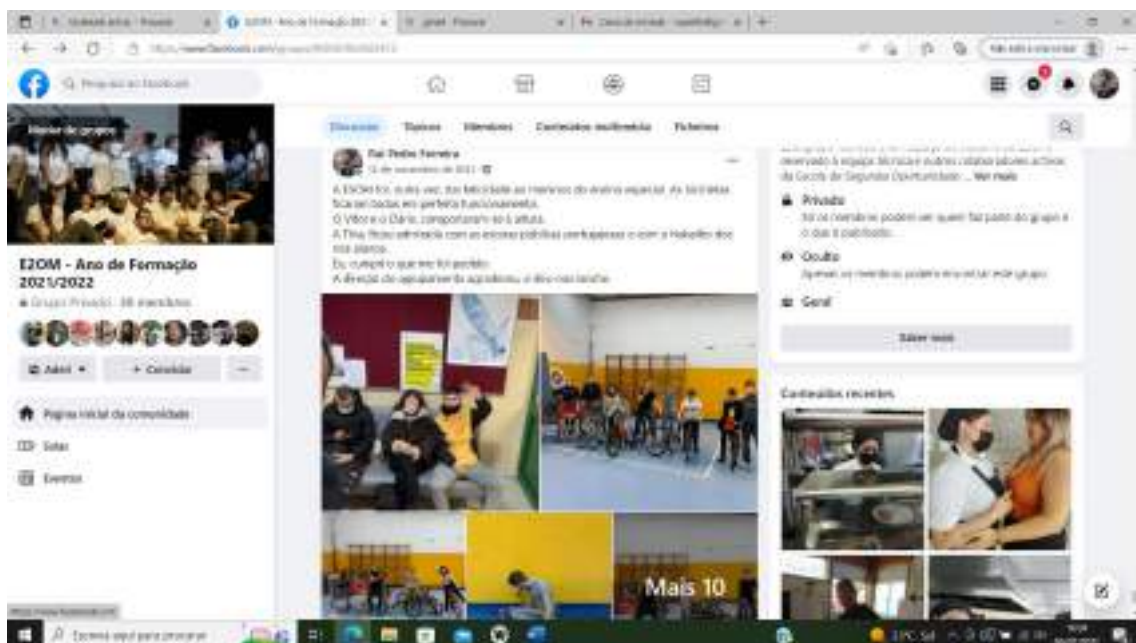
12 alumnos y 3 profesores conocen el deporte contactando con otras realidades, experimentan con las técnicas de conducción, sus reglas y su entorno.

Se hace una evaluación con respecto al cuidado y responsabilidad que se debe tener con la conducción.



Los jóvenes han demostrado conocimiento acerca de las normas básicas de conducción y la importancia que tienen en cuanto a su entorno inmediato

25. REPARACIÓN DE BICICLETAS PARA ALUMNOS DE EDUCACIÓN ESPECIAL EN LA SEDE DEL GRUPO, COLEGIO PROFESOR OSCAR LOPES



25.1 OBJETIVOS:

Formar un grupo de jóvenes en mecánica de bicicletas, para generar alternativas laborales.

Contribuir a la recuperación y reciclaje de bicicletas que no están en uso, contribuyendo a la economía circular, para el aprovechamiento de recursos solidarios de diferentes entidades.



25.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

Por medio de la metodología de aprendizaje y servicio los alumnos disponen de bicicletas en desuso y donadas para su recuperación.

Un docente especializado genera talleres de aprendizaje de las diferentes partes de la bicicleta y su mecánica.

25.3 INDICADORES CLAVE

10 Jóvenes se forman como técnicos y mecánicos de bicicleta con la supervisión de dos docentes

Se realizan aproximadamente 15 arreglos de bicicletas, algunas adaptadas especialmente para ser utilizadas.

25.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Disposición de bicicletas para alumnos de educación especial (con algún tipo de discapacidad), trabajo en entorno extraescolar (ESOM). Mantenimiento y reparación de bicicletas por parte de alumnos. Con la participación de 6 jóvenes y 2 profesores se dispusieron bicicletas listas y con mantenimiento realizado para este público tan delicado y especial. Satisfacción generalizada y contacto entre alumnos de la esom y alumnos de educación especial y sus especificidades.



26. CREACIÓN DE UNA RED DE EMPRESAS Y ENTIDADES DONDE LOS ALUMNOS PUEDAN REALIZAR EXPERIENCIAS EN UN CONTEXTO LABORAL.

26.1 OBJETIVOS

Introducir a jóvenes en un entorno laboral real, en el que pueda experimentar la cotidianidad y el funcionamiento de una empresa por medio de formación y empleo.

26.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

Por medio de una programación concertada cada joven se acerca a un entorno laboral real junto con un tutor de referencia que le explicará las funciones que se realizan. Se le asignan tareas básicas a desarrollar.

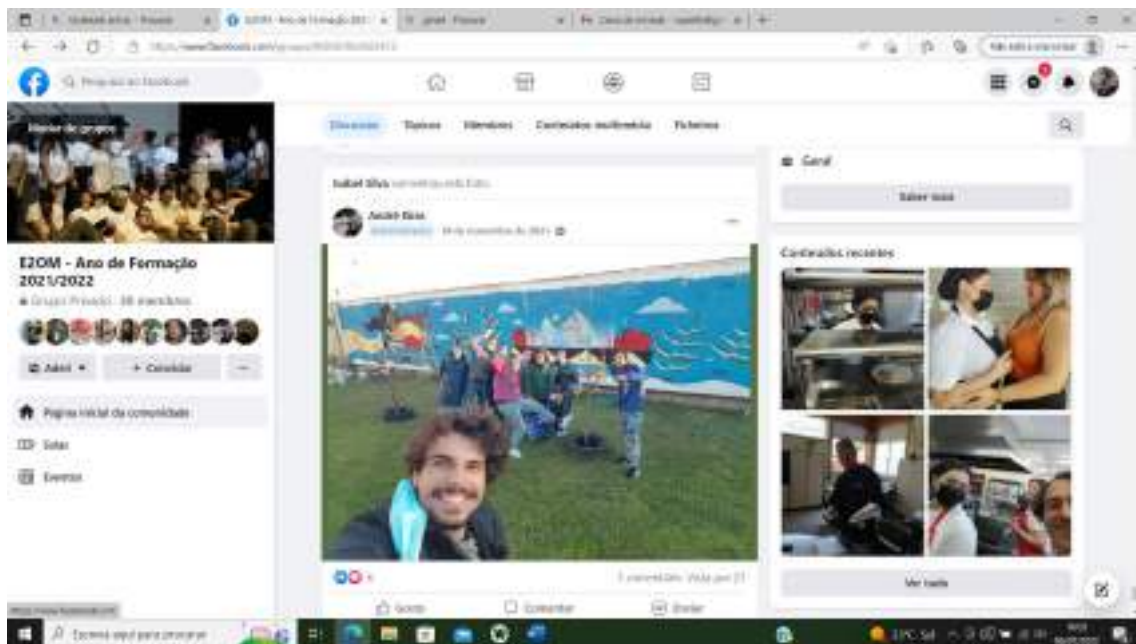
26.3 INDICADORES CLAVE.

8 Jóvenes desarrollaran actividades de tipo laboral y formativo en tres empresas. Los tutores realizan una evaluación práctica del desempeño de los jóvenes durante su experiencia en el centro de trabajo.

26.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Participaron 6 estudiantes realizaron varios momentos de formación en un contexto laboral, incluso por un día, lograron tener una idea más cercana de lo que realmente es el trabajo y después de experimentarlo, podrán en el futuro elegir una profesión que es más adecuado a sus aspiraciones y ambiciones.

27. PINTURA DE MURAL NA “ASUS”



27.1 OBJETIVOS.

Realizar por medio de una expresión artística, la integración de un grupo de jóvenes, infancia y comunidad.

Integrar alumnos con discapacidad, para que por medio de la pintura realicen una mejora de su entorno vital.



27.2 TIPO DE INTREVENCIÓN Y METODOLOGÍA

Por medio de una expresión artística como el muralismo se pretende expresar el deseo de la mejora del entorno.

Se hace el diseño dentro de la metodología ABP en el que participan jóvenes, infancia, jóvenes con discapacidad y comunidad de vecinos.

27.3 INDICADORES CLAVE

Participación activa de 15 jóvenes en la realización del proyecto supervisados siempre por 3 docentes.

Realización de mural en pared de centro de educación especial de 15 metros aproximadamente.

27.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Por medio de la participación de 12 jóvenes y 3 profesores en la parte organizativa se realiza un trabajo comunitario, pintando arte con un mural que siempre transmita un mensaje y ayudando a una organización colaboradora de alumnos con discapacidad y jardín de infantes con el público más joven.

La interacción de generaciones de los jóvenes en contacto con niños más pequeños y otras personas con discapacidad, experimentar con la pintura mural en el exterior, trabajar en grupos, ayudar a la comunidad.

La evaluación por parte de la comunidad fue muy positiva en cuanto a la mejora visual del espacio.

28. ESPETÁCULO “O MENINO DE SUA MÃE”





28.1 OBJETIVOS

Conocer por medio de diferentes expresiones artísticas el sentir de los jóvenes de la escuela frente a los diferentes problemas internacionales como las guerras y como los jóvenes las perciben y las viven.

Concientizar de la importancia de vivir en un entorno tranquilo apto para el desarrollo de la infancia y la juventud.

28.2 TIPO DE INTERVENCIÓN METODOLÓGICA

Por medio de la preparación de diferentes expresiones artísticas como el teatro, la danza, música y variedad, trabajo en equipo, trabajo final y envío de un mensaje de Guerra y Paz. (En alusión al conflicto que se desarrolla en UCRANIA).

28.3 INDICADORES CLAVE

Participación total de todos los actores de la ESOM, estudiantes de magisterio y técnicos de la escuela.

Aproximadamente un aforo de 250 personas en teatro para las funciones.

28.4 RESULTADOS OBTENIDOS

Al espectáculo al que asistieron 200 personas.

Satisfacción generalizada, alumnos que se trasponen, que se revelan, el trabajo en equipo, la multiplicidad de actividades en un mismo espectáculo. Capacidad para organizar un evento para la comunidad, tutores y familias. Y también la presencia de socios de ESOM.