

# youth Participation in e youth Information Services

La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil

UNA GUIA ELABORADA PER ERYICA Y EURODESK



euodesk



European youth information  
and counselling agency



# youth Participation in e youth Information Services

La participación de los jóvenes  
en los servicios de información juvenil

UNA GUÍA DESARROLLADA POR ERYICA Y EURODESK

disponible en línea en  
[www.eryica.org](http://www.eryica.org) i [www.eurodesk.eu](http://www.eurodesk.eu)



Co-funded by  
the European Union



eurodesk



European youth information  
and counselling agency

## Autor

Dr. Dan Moxon, People Dialogue and Change

## Equipo editorial

Eva Reina y Angelina Pereira Gonçalves, ERYICA  
Audrey Frith y Stefanos Agathokleous, Eurodesk Brussels Link



## Equipo de dirección

Se creó un equipo de dirección integrado por miembros de ERYICA y Eurodesk para aportar información y compartir su experiencia con el autor y el equipo editorial, y para garantizar que se reflejara la diversidad de la información juvenil en toda Europa.

### Miembros del equipo de dirección

Laura Kiviselg, Eurodesk Estonia / Harno (Estonia)  
Ann Lorschiedter, Eurodesk Alemania / IJAB (Alemania)  
Sif Vik, Forum for ungdomsinformasjon i Norge (Noruega)  
Sinead Beirne, Spunout (Irlanda)  
Sheila García, Ayuntamiento de Xàtiva (España)  
Raquel Ferrer, Imagina. Ayuntamiento de Alcobendas (España)  
Caterina Rende Dominis, Embajadora de la Juventud de ERYICA (Italia y Croacia)  
Yaiza Neidy Cangundu Jiménez, Embajadora de la Juventud de ERYICA (España)  
Rafaela Landikusic, Embajadora de la Juventud de ERYICA (Croacia)

## Colaboradores

Eurodesk  
ERYICA  
De Ambrassade, Bélgica  
Associazione Link, Italia  
Koordinaatti and Byström Guidance Centre, Finlandia  
Eurodesk Italia  
Hellenic Youth Participation, Grecia  
[Info Jeunes Occitanie - Eurodesk Francia](#)  
[Jugendstiftung Baden-Württemberg - Eurodesk Alemania](#)  
[Consejo de la Juventud de Lituania, LiJOT - Eurodesk Lituania](#)  
[Youth Work Irlanda](#)  
[Paphos Youth Information Centre, Board of Cyprus](#)  
[ProMo-Cymru, Reino Unido](#)  
[Spunout, Irlanda](#)  
[Xunta de Galicia, España](#)  
[Young Scot, Reino Unido](#)

## Jóvenes colaboradores

Caterina Rende Dominis, Yaiza Neidy Cangundu Jiménez y Rafaela Landikusic, Embajadoras de la Juventud de ERYICA  
Anna Marek, Kacper Król y Maria Bajorek, grupo de jóvenes periodistas europeos de Eurodesk  
Maylinda Bajrami, Panel de Jóvenes de la EYCA

## Corrección

Jessica Walker

## Diseño

Javier Larios

## Maquetación

Unidad de Autoedición y Diseño de la Dirección General de Juventud de la Generalitat de Catalunya

*Hemos hecho todo lo posible para rastrear el origen las referencias de los textos y actividades con sus autores y darles el crédito necesario. Nos disculpamos por cualquier omisión y estaremos encantados de corregirla en la próxima edición.*

## Publicado por ERYICA y Eurodesk, diciembre de 2022

Por nuestra preocupación por el medio ambiente, esta publicación se distribuye principalmente en formato electrónico. Mantenemos las copias impresas al mínimo, utilizando papel reciclado y de origen responsable, tinta sin alcohol y una empresa de impresión con conciencia ecológica.



Co-funded by  
the European Union



*Esta publicación se realizó con el apoyo del programa Erasmus+ de la Unión Europea. El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, ni la Comisión se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información incluida aquí.*

Esta publicación está bajo una Licencia Attribution-NonCommercialNoDerivatives 4.0. International.



## Mensaje de los jóvenes colaboradores de nuestro equipo de dirección



**Rafaela  
Landikusic**

Como Embajadora Juvenil de ERYICA, me encantó formar parte del equipo de dirección de esta publicación, principalmente porque creo firmemente que la inclusión de los jóvenes en los procesos democráticos tiene un potencial y un valor significativos en muchas áreas distintas. Las prácticas de participación juvenil suelen contribuir no solo al desarrollo positivo de los jóvenes, sino que también sirven como un cómplice clave para comunidades fuertes, influyendo así directamente en la calidad de nuestra vida cívica, así como en nuestro destino como sociedad. Por lo tanto, es fundamental empoderar a los jóvenes para que asuman un papel activo como una nueva generación de creadores de cambios, a la vez que se les proporciona información fiable que es esencial para hacer accesibles las oportunidades de participación, fomentar la confianza y orientarlos para que se conviertan en ciudadanos responsables de acuerdo con los principios universales de los derechos humanos y civiles, junto con cada método espléndidamente presentado en esta Guía..

Para y con los jóvenes: este es el aspecto clave de lo que queremos lograr con esta publicación. El cambio generacional en los puntos de vista, la forma en que consumimos información y la manera en que experimentamos la vida está sucediendo mucho más rápido que en el pasado de la humanidad. Hay una diferencia palpable incluso entre los jóvenes en este momento, dependiendo de si pertenecemos a la generación Millennial o a la generación Z. Por lo tanto, es fundamental que cuando intentamos transmitir un mensaje o facilitar información a un joven, quienes lo transmiten utilicen las herramientas adecuadas, los canales adecuados y, lo más importante, el estilo de comunicación preciso. Comprender lo que los jóvenes necesitan ahora mismo en lo que respecta a la información nunca había sido tan difícil, por lo que poner a los jóvenes en el centro de este proceso debe ser ahora la base sobre la que se construyan los servicios de información juvenil, empezando por esta publicación, que dio a jóvenes como nosotros la voz para dar forma a los servicios de información juvenil del futuro.



**Caterina  
Rende  
Dominis**



**Yaiza Neidy  
Cangundu  
Jiménez**

Actualmente, la información está guiada, consciente o inconscientemente, por el «adultocentrismo». Es una realidad que a nosotros, los jóvenes, no siempre se nos da el espacio y la oportunidad de expresarnos, de tomar decisiones informadas y de que nuestra voz se tenga en cuenta. Necesitamos hacer de la información juvenil un espacio seguro para lograr nuestra propia autonomía. Creo que la mejor manera de lograrlo es participando y uniéndonos para alzar nuestras voces. Tenemos que empoderarnos y liderar el panorama de los medios y la información. Tenemos que convertirnos en verdaderos agentes de la información y participar en su producción, distribución y evaluación crítica.



## Prólogo de la presidenta de Eurodesk



Eurodesk es una red europea de información juvenil cuya misión es informar a los jóvenes sobre las oportunidades europeas que pueden empoderarlos y animarlos a convertirse en ciudadanos activos. Los jóvenes están en la vanguardia de nuestras actividades, por eso Eurodesk busca constantemente formas de involucrarlos, informarlos y comunicarse con ellos de manera eficiente. Nuestro objetivo es incorporar este enfoque en todas nuestras acciones.

La participación en la sociedad es crucial para el desarrollo de los jóvenes. El aprendizaje no solo se produce en los centros educativos, sino también a través de la experiencia. Dar a los jóvenes la oportunidad de influir en los servicios destinados a apoyarlos es una excelente manera de que crezcan como ciudadanos activos y, al mismo tiempo, contribuir a que nuestros servicios sean relevantes y amigables para los jóvenes.

Los jóvenes aportan ideas nuevas y frescas. Son una fuerza impulsora que nos ayuda a mejorar nuestros servicios para reflejar sus necesidades e intereses y a utilizar los métodos adecuados para llegar a ellos e involucrarlos en nuestras actividades. Por eso, es nuestra responsabilidad, como trabajadores de la información juvenil, utilizar enfoques participativos para garantizar una participación significativa de los jóvenes al diseñar nuestros servicios. Además, es nuestra responsabilidad garantizar que todos los jóvenes puedan participar y ser escuchados en nuestros servicios, empleando medidas inclusivas.

Aunque todos estamos convencidos de la necesidad de apoyar la participación de los jóvenes, no siempre es fácil encontrar formas significativas y eficaces de hacerlo. Por ello, Eurodesk, junto con ERYICA y los jóvenes, publicó la Guía sobre «Participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil». Esta guía le ayudará a desarrollar su enfoque para involucrar a los jóvenes, al escuchar de forma activa sus opiniones y necesidades y responder adecuadamente a ellas. Esta publicación también ofrece herramientas prácticas que le resultarán útiles en su trabajo diario como profesional de la información juvenil que trabaja con jóvenes.

La guía se centra en los trabajadores y los servicios de información para jóvenes, pero es útil para un público más amplio que trabaja y se comunica con jóvenes: profesores, legisladores y encargados de la toma de decisiones, así como organizaciones gubernamentales o no gubernamentales. Pone los conceptos participativos en contexto y proporciona ejemplos de buenas prácticas y herramientas concretas para apoyar su práctica diaria trabajando con jóvenes.

Quiero agradecer a los autores de la publicación, a los equipos de ERYICA y Eurodesk, y a todos los jóvenes que contribuyeron al desarrollo de este recurso fundamental.

**Lorena Baric**  
**Presidenta de Eurodesk**

*Los jóvenes aportan ideas nuevas y frescas. Son una fuerza impulsora que nos ayuda a mejorar nuestros servicios».*



## Prólogo del presidente de ERYICA

*La participación de los jóvenes no es opcional para los servicios de información juvenil, jsino que es un imperativo!»,*



**Querido lector,**

Es con gran orgullo y emoción que le doy la bienvenida a «La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil». Esta publicación es una colaboración entre ERYICA y Eurodesk y es el resultado de muchos meses de arduo trabajo y cooperación. A lo largo de muchos años, los miembros de ambas organizaciones han acumulado una gran experiencia trabajando con jóvenes para promover, integrar y colocar la participación juvenil en el centro de los servicios de información juvenil que ofrecen. Esta publicación reúne una valiosa experiencia en un solo lugar y lo pone a disposición de todos los interesados en la información juvenil con el fin de promover aún más las mejores prácticas en la participación juvenil. El mensaje general de la publicación es que la participación juvenil no es un extra opcional para los servicios de información juvenil de calidad; sino que es un imperativo.

A medida que avance en esta publicación, recordará que los servicios de información juvenil deben ofrecer espacios para que los jóvenes participen en la toma de decisiones reales dentro de los servicios. Para ello, es necesario que los jóvenes participen en nuestros órganos de gobierno, en nuestros grupos consultivos y en nuestros procesos de diseño de servicios. Los jóvenes también son creadores de información y, por lo tanto, deben participar en el diseño conjunto de los materiales, la creación de contenidos y la distribución entre pares. Se necesita una participación real de los jóvenes en el proceso de evaluación de nuestros servicios, de asesoramiento sobre cómo mejorar las cosas y de prestar una atención más eficaz a todos los jóvenes de nuestras comunidades. Por último, en nuestro proceso de control de calidad y, en concreto, a medida que nuestros servicios pasan por el sello de calidad ERYICA, el elemento de revisión por parte de los jóvenes es un aspecto crucial del premio.

El imperativo de facilitar la participación juvenil de calidad con y para los jóvenes promueve el compromiso democrático y el activismo. Cuando los jóvenes participan activamente en la toma de decisiones, las decisiones que tomamos son mejores y los resultados tienen una repercusión mayor. La ciudadanía activa es un aspecto fundamental de una democracia sana y, a medida que los jóvenes hagan valer su derecho a la información conforme al derecho internacional, adquirirán conocimiento de toda una gama de otros conjuntos de derechos a los que tienen derecho en nuestra sociedad. Nuestros increíbles proveedores de información juvenil ayudan a los jóvenes de esta manera todos los días. Sé que esta nueva publicación añadirá valor a este importante trabajo y servirá de inspiración a más creadores y proveedores de información.

Feliz lectura a todos y les deseo una implementación satisfactoria.

**Dr. Patrick J. Burke**  
**Presidente de ERYICA**

## Socios del proyecto

### eurodesk

**Eurodesk** es una red europea de información juvenil que tiene como objetivo hacer que la información sobre la movilidad en el aprendizaje sea completa y accesible para todos los jóvenes y quienes trabajan con ellos. Es una organización de apoyo del programa Erasmus+ y un instrumento político de la Estrategia de la UE para la Juventud. Con una red de coordinadores nacionales conectados con proveedores de información local en 37 países europeos, Eurodesk sensibiliza sobre las oportunidades de movilidad en el aprendizaje y anima a los jóvenes a convertirse en ciudadanos activos.

Como servicio, la red Eurodesk responde consultas y ofrece orientación a jóvenes con libertad de movimiento en toda Europa en su propio idioma, teniendo en cuenta sus necesidades y su origen social. Eurodesk actualiza y gestiona el contenido del Portal Europeo de la Juventud, en [eurodesk.eu](https://eurodesk.eu) y los sitios web nacionales, así como en portales para jóvenes y en sus canales de redes sociales.

Eurodesk agrupa a más de 2100 proveedores locales de información juvenil, los llamados «multiplicadores», que son organizaciones regionales o locales que trabajan con jóvenes y les facilitan información juvenil (p. ej., centros juveniles, centros de información juvenil, asociaciones, municipios). A pesar de su variedad, el núcleo de su misión como multiplicadores de Eurodesk es ofrecer información sobre las oportunidades de movilidad a los jóvenes. A través de sus herramientas de información y redes, Eurodesk ofrece a los multiplicadores formación y apoyo de calidad, así como acceso a servicios y herramientas de información para jóvenes.

Puede encontrar más información en [eurodesk.eu](https://eurodesk.eu).



European Youth Information  
and Counselling Agency

La **Agencia Europea de Información y Asesoramiento Juvenil (ERYICA)** es una asociación europea independiente, no gubernamental y sin ánimo de lucro, fundada en 1986 y con sede en Luxemburgo. En el momento de redactar esta publicación, la asociación está formada por 41 organismos y redes de coordinación de información juvenil nacionales y regionales (no gubernamentales y gubernamentales) de 25 países.

ERYICA tiene como objetivo defender el derecho de los jóvenes a una información completa y fiable, que les ayude a tomar las decisiones a las que se enfrentan en su vida y favorezca su autonomía, capacidad para el pensamiento crítico y una participación activa en la sociedad. El papel de ERYICA es fomentar la cooperación europea e internacional en el campo del trabajo y los servicios generalistas de información juvenil; desarrollar, apoyar y promover información y asesoramiento de calidad para jóvenes a todos los niveles; y garantizar que se respeten las necesidades de información juvenil y los principios de la Carta Europea de Información Juvenil.

ERYICA también aboga a nivel nacional y europeo por la inclusión de la información y asesoramiento juvenil en las políticas para la juventud y otras áreas de políticas mayoritarias que afectan a los jóvenes. Desde su creación, la Agencia ha cooperado ampliamente con el Consejo de Europa, la Comisión Europea y, desde hace menos tiempo, con la UNESCO.

Puede encontrar más información sobre las actividades y proyectos de ERYICA en [eryica.org](https://www.eryica.org/).



# Índice

## Capítulo 1: *¿Qué es la participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil?*

- 1.1 ¿Por qué los servicios de información juvenil deben apoyar la participación de los jóvenes? ..... 9
- 1.2 La participación juvenil como implicación en la toma de decisiones ..... 12
- 1.3 Compartir el poder con los jóvenes..... 15
- 1.4 Los jóvenes como ciudadanos activos y líderes ..... 17
- 1.5 La información juvenil conduce a la participación en la vida democrática ..... 18
- 1.6 La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil: una definición..... 19
- Póster: La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil..... 21

## Capítulo 2: *Cómo hacer que la participación de los jóvenes sea significativa*

- 2.1 Ser significativa ..... 23
- 2.2 ¿Quién debe participar? Ser relevante e inclusiva .... 24
- 2.3 Reclutar participantes:  
Llegar a nuevos participantes..... 28
- 2.4 Ofrecer espacio y apoyo durante las actividades de participación juvenil..... 32
- 2.5 Seguimiento del cambio:  
Ser explicable y transparente..... 38
- Póster: Principios de la participación juvenil 41

## Capítulo 3: *Crear información juvenil con los jóvenes*

- 3.1 Crear información juvenil de manera participativa ..43
- 3.2 Los jóvenes como creadores de contenido.....43
- 3.3 Buenas prácticas e iniciativas..... 45
- 3.4 Codiseñar las campañas de información juvenil y los proyectos ..... 47
- 3.5 Buenas prácticas e iniciativas..... 49

## Capítulo 4: *Involucrar a los jóvenes como educadores de pares*

- 4.1 ¿Qué hacen los educadores de pares? ..... 53
- 4.2 Reclutar y motivar educadores de pares..... 54
- 4.3 Formar y apoyar a educadores de pares ..... 55
- 4.4 Buenas prácticas e iniciativas..... 56

## Capítulo 5: *Jóvenes codirigiendo los servicios de información juvenil*

- 5.1 Responsabilizarse a nivel del servicio ..... 59
- 5.2 Equipos de dirección y estructuras similares ..... 59
- 5.3 Involucrar a los jóvenes en los órganos de gobierno ..... 62
- 5.4 Buenas prácticas e iniciativas..... 64
- 5.5 Métodos de diseño de servicios ..... 66
- 5.6 Buenas prácticas e iniciativas..... 68

## Capítulo 6: *Cómo recibir feedbacks de los jóvenes durante la evaluación y la planificación*

- 6.1 Evaluaciones, seguimiento, auditoría y valoración..... 71
- 6.2 Permitir la participación de los jóvenes con los datos de los feedbacks de usuarios..... 72
- 6.3 Los jóvenes toman la iniciativa ..... 74
- 6.4 Buenas prácticas e iniciativas..... 75

## Recursos seleccionados ..... 77

## Capítulo 1

*¿Qué es la participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil?*

## 11 ¿Por qué los servicios de información juvenil deben apoyar la participación de los jóvenes?

La participación de los jóvenes es fundamental para ofrecerles información de calidad. Apoya los derechos humanos de los jóvenes, contribuye a la vida democrática y es una forma de valor incalculable de mejorar el trabajo de los servicios de información juvenil. La participación de los jóvenes puede definirse como «que los jóvenes tengan el derecho, los medios, el espacio y la oportunidad y, si procede, el apoyo para participar e influir en las decisiones y emprender acciones y actividades, a fin de contribuir a la construcción de una sociedad mejor»<sup>1</sup>. Este capítulo explora algunos de los conceptos, teorías y leyes que sustentan la participación de los jóvenes y cómo se relacionan con el trabajo de los servicios de información juvenil. Ofrece un punto de partida para cualquier trabajador de la información juvenil que desee comprender mejor qué es la participación juvenil, lo que les ayudará a planificar e implementar actividades de participación juvenil dentro de los servicios de información juvenil.

Uno de los fundamentos de la participación juvenil son los derechos humanos de los jóvenes. Los derechos humanos son los derechos y libertades básicos que nos pertenecen a todas las personas, desde que nacemos hasta que nos morimos. La participación de los jóvenes consiste en promover el derecho de los jóvenes a formarse y expresar opiniones y apoyar su derecho a participar en la vida política y pública. La información juvenil<sup>2</sup> y la participación de los jóvenes van de la mano en la protección y promoción de los derechos humanos de los jóvenes.

Los derechos humanos están protegidos legalmente por una variedad de tratados y convenciones internacionales. Algunos de los derechos que tienen una relación más directa con la participación de los jóvenes son:

- Artículo 10 del *Convenio Europeo de Derechos Humanos* que protege **el derecho a la libertad de expresión**.
- Artículo 11 y artículo 3 (del Protocolo N.º 1) del Convenio Europeo de Derechos Humanos que **protegen el derecho a participar en la vida democrática y civil**.
- Artículo 12 de la *Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN)*, que **protege el derecho de los menores de 18 años a que se tengan en cuenta su opinión** cuando la expresan.

Además, existen convenciones internacionales que protegen los derechos de grupos específicos de personas, como la *Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Los derechos humanos son la base de la participación de los jóvenes. Los servicios de información juvenil siempre han sido un elemento clave para permitir que los jóvenes ejerzan plenamente sus derechos humanos. Adoptar un enfoque participativo en la información juvenil es fundamental para alcanzar dicho objetivo.

Otro fundamento clave para la participación de los jóvenes **es la democracia**. La información y la participación juvenil están profundamente vinculadas cuando se trata de promover la democracia. Ambas permiten que los jóvenes sean activos desde un punto de vista democrático y civil en nuestras comunidades y sociedades.



<sup>1</sup> Consejo de Europa (2015) Carta Europea revisada sobre la participación de los jóvenes en la vida local y regional disponible en <https://rm.coe.int/168071b4d6> <https://rm.coe.int/168071b4d6>

<sup>2</sup> Consejo de Europa (2015) Acceso de los jóvenes a los derechos a través de la información y el asesoramiento juveniles disponible en <https://rm.coe.int/16807023d9> <https://rm.coe.int/16807023d9>

«Participar en la vida democrática de cualquier comunidad es más que votar o presentarse a unas elecciones, aunque estos son elementos importantes. La participación y la ciudadanía activa tratan sobre tener el derecho, los medios, el espacio y la oportunidad y, si procede, el apoyo para participar e influir en las decisiones y emprender acciones y actividades con el fin de contribuir a construir una sociedad mejor».

*Preámbulo de la Carta Europea Revisada sobre la Participación de los jóvenes en la vida local y regional*

La participación de los jóvenes brinda la oportunidad y el apoyo para que se conviertan en ciudadanos activos. Puede permitir a los jóvenes desarrollar sus habilidades para participar en la vida democrática y ser activos a la hora de influir en el mundo que los rodea. Los servicios de información juvenil que funcionan de una manera participativa pueden permitir que los jóvenes sean ciudadanos activos y líderes en nuestras comunidades.

La investigación social ha identificado algunas **tendencias importantes en la participación democrática de los jóvenes**.<sup>3</sup> Los jóvenes están muy motivados políticamente, pero no confían demasiado en la política formal, en las instituciones públicas ni en las formas tradicionales de participación. Muchos jóvenes tienen más probabilidades de participar en formas alternativas de participación, como el activismo según causas concretas, como el movimiento ambientalista. Suelen

preferir involucrarse en torno a una única cuestión o tema, en lugar de unirse o apoyar una estructura u organización formal. La investigación también indica que las redes sociales y el mundo en línea desempeñan un papel cada vez más importante en la participación de los jóvenes. Ofrece un espacio, métodos y comunidades en línea a través de los cuales los jóvenes pueden expresarse políticamente, así como nuevos métodos y herramientas a través de los cuales los organismos públicos y democráticos pueden conectar directamente con los jóvenes. No obstante, el aumento del desorden informativo (a veces llamado «noticias falsas») y la desinformación pueden estar contribuyendo a un crecimiento de las creencias extremistas y a una ruptura de la confianza en nuestras democracias.

Un último beneficio práctico de la participación de los jóvenes es que **adoptar un enfoque participativo permite que la información juvenil se base en las necesidades de los jóvenes**. Escuchar a los jóvenes sobre el tipo de información que desean y recibir sus feedbacks sobre el trabajo de los servicios de información juvenil es de sentido común. Descubrir qué quieren y necesitan los jóvenes, trabajar con ellos para desarrollar nuevas ideas y evaluar el trabajo existente son aspectos cruciales. Esta forma de retroalimentación y «coproducción» entre «los usuarios del servicio» mejora la calidad de la información que se les ofrece a los jóvenes y ayuda a garantizar que sea lo que ellos quieren y necesitan.

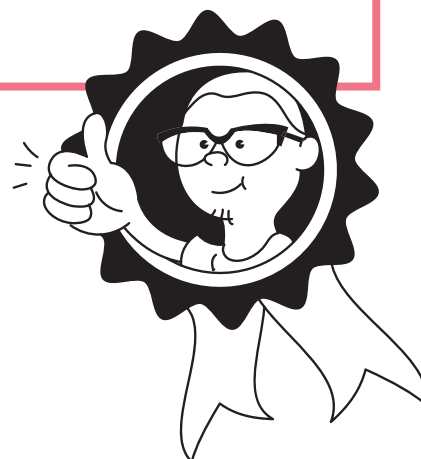


<sup>3</sup> European Parliament, Directorate-General for Communication, Deželan, T., Moxon, D., (2022) Influencing and understanding political participation patterns of young people: the European perspective, European Parliament, disponible en <https://data.europa.eu/doi/10.2861/740120>

## Políticas y normas de participación juvenil

En toda Europa, existe una variedad de legislaciones, políticas y normas diferentes que promueven la participación de los jóvenes:

- El Comité de Ministros del Consejo de Europa ha elaborado una serie de recomendaciones a los Estados miembro que abarcan la ciudadanía y la participación de los jóvenes, la participación en la vida local y regional, la sociedad civil juvenil y la participación de los niños y jóvenes menores de 18 años.
- [La Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2022](#) tiene como objetivo fomentar la participación de los jóvenes en la vida democrática. Apoya el compromiso social y civil y tiene como objetivo garantizar que todos los jóvenes tengan los recursos necesarios para participar en la sociedad. Estipula que «todas las políticas y actividades relativas a los jóvenes deben defender el derecho de estos a participar en el desarrollo, la implementación y el seguimiento de las políticas que les afectan mediante la participación significativa de los jóvenes y las organizaciones juveniles». La Estrategia de la UE para la Juventud cuenta con el apoyo de la [Estrategia de participación juvenil de SALTO PI para mejorar la participación de los jóvenes en la vida democrática a través de los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad](#).
- El artículo 6 de la [Carta Europea de Información Juvenil](#) de ERYICA identifica que la información juvenil debe ser «participativa».
  - 6.1 *Que los jóvenes participen en la producción, difusión y evaluación de la información juvenil, a distintos niveles y en formas distintas.*
  - 6.2 *Los servicios de información juvenil ofrezcan plataformas para actividades entre pares.*
  - 6.3 *Se anime a los jóvenes a ofrecer su opinión como parte integral del desarrollo continuo de los servicios de información juvenil.*
- La [Estrategia Eurodesk 2022-2027](#) tiene como objetivo una «participación más amplia de los jóvenes en las consultas y procesos públicos de la UE, incluido el Diálogo Juvenil y otras actividades consultivas, así como en los programas de movilidad para el aprendizaje (Cuerpo Europeo de Solidaridad, Erasmus+ y otras oportunidades)»
- Muchos países también tienen políticas y programas nacionales que respaldan la participación de los jóvenes. Puede encontrar información en [UE Youth Wiki](#) y en el [Centro de Conocimiento Europeo sobre Políticas de juventud](#)



## 1.2 La participación juvenil como implicación en la toma de decisiones

Para ayudar a saber más sobre la participación juvenil, una forma de pensar en la participación de los jóvenes en los servicios de información es como «implicación en la toma de decisiones». Este enfoque se centra en cómo participan los jóvenes en las decisiones que toman los servicios de información juvenil. Esto se basa en la idea de que hay responsables de la toma de decisiones que toman decisiones clave sobre cómo funcionan los servicios de información juvenil.



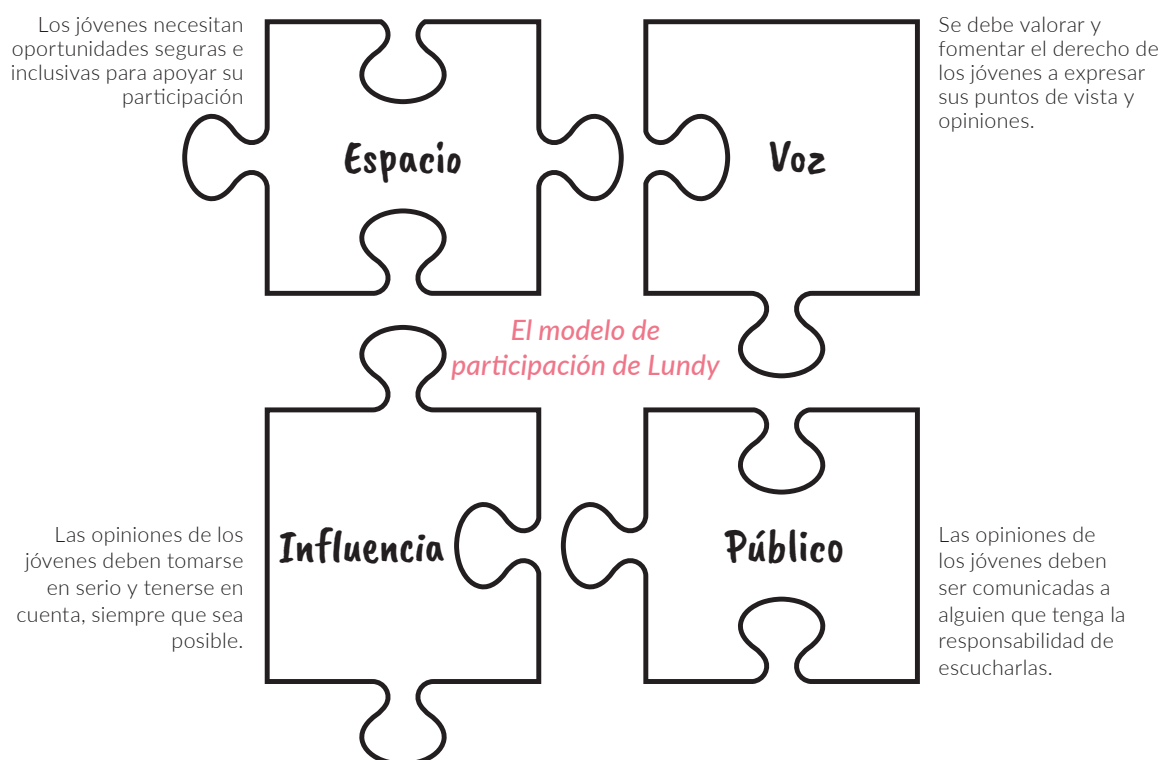
El papel de la participación de los jóvenes es permitir que estos expresen sus puntos de vista y opiniones ante los responsables de la toma de decisiones. Implica garantizar que los responsables de la toma de decisiones escuchen las voces de los jóvenes cuando toman las decisiones. Con respecto a los servicios de información juvenil, los responsables de la toma de decisiones podrían ser:

- **Líderes de proyectos:** quienes toman decisiones sobre cómo se ejecuta una campaña o un proyecto de información.
- **Altos directivos:** quienes toman decisiones sobre cómo se gestiona y funciona un servicio de información juvenil.
- **Personas involucradas en la gobernanza:** como la junta directiva de un servicio de información juvenil, si el servicio es una organización de la sociedad civil o una organización financiada con fondos públicos.
- **Políticos y legisladores:** que participan activamente en la toma de decisiones sobre políticas o legislación que afectan a la información juvenil.
- **Financiadores:** quienes toman decisiones sobre qué fondos reciben los servicios de información juvenil y qué se puede hacer con ellos.
- **Cualquier otra persona o grupo de personas:** que tengan un papel activo en la dirección del trabajo de los servicios de información juvenil.

Todos estos grupos son responsables de una amplia gama de decisiones que afectan a la información que reciben los jóvenes. Estas decisiones incluyen aspectos como los temas, el material informativo, los canales y métodos utilizados, cómo se gasta el presupuesto del servicio, qué personal se contrata o cuál es la estrategia del servicio. Al permitir que los jóvenes influyan en estas decisiones, pueden influir en el trabajo del servicio de información juvenil y, en última instancia, en la información que reciben los jóvenes.

## El modelo de participación de Lundy

El modelo de participación de Lundy<sup>4</sup> se puede utilizar para comprender qué se necesita para que los jóvenes se involucren en la toma de decisiones. El modelo consta de cuatro elementos: Cada uno de ellos describe los diferentes componentes necesarios para que se produzca la participación de los jóvenes y enfatiza la importancia de escuchar sus opiniones.



En el caso de los servicios de información juvenil, estos cuatro elementos pueden describirse como:

- **Espacio:** los servicios de información juvenil deben brindar activamente oportunidades y apoyo para que los jóvenes participen, lo que puede significar proyectos e iniciativas de participación específicos, así como crear espacios a través de conversaciones individuales y actividades de consulta.
- **Voz:** al acceder a los servicios de información juvenil, los jóvenes deben poder expresar libremente sus puntos de vista y opiniones sobre el servicio si así lo desean. Se debe valorar y fomentar su derecho a expresar sus opiniones.
- **Público:** los servicios de información juvenil necesitan escuchar lo que los jóvenes dicen sobre el servicio. Las personas responsables de gestionar o administrar el servicio deben comprometerse a recibir y hacer un seguimiento de las opiniones de los jóvenes. Deben existir procesos para que lo que dicen los jóvenes se comunique a alguien que tenga la responsabilidad de escucharlo.
- **Influencia:** las cosas que dicen los jóvenes deberían influir y repercutir en cómo se gestiona el servicio de información juvenil. Las opiniones de los jóvenes deben tomarse en serio y tenerse en cuenta a la hora de tomar las decisiones.

<sup>4</sup> El modelo de Participación de Lundy ha sido adaptado específicamente para esta guía. El original apareció por primera vez en Lundy, L., (2007). "Voice" is not enough: Conceptualising Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal* 33, 927-942. <https://doi.org/10.1080/01411920701657033>

Consejos de jóvenes...

### La participación va sobre ESCUCHAR

“Creo que el mayor apoyo es escuchar activamente a los jóvenes. Si eres alguien que gestiona los mismos proyectos todos los días, en un momento determinado, puedes entrar en una sensación de repetición y olvidar cómo funcionan las cosas. Y, tal vez, olvides lo que es no saber o ser ingenuo. Por lo tanto, es necesario ponerse en el lugar del joven, intentar empatizar lo máximo posible y tener la paciencia para responder cualquier tipo de pregunta o explicar cualquier malentendido que la persona pueda tener sobre cualquier tema del proyecto. Incluso aunque las cosas parezcan triviales o creas que son obvias, no necesariamente lo son tanto para el joven. Así que el mayor apoyo es escuchar, intentar ayudar y tener paciencia... Siempre hay una manera de valorar las aportaciones”.



**Caterina, Embajadora de la Juventud de ERYICA de Croacia/Italia**

Consejos de jóvenes...

### La participación va sobre ESCUCHAR

“Las respuestas sistemáticas a las preguntas y los comentarios me hacen sentir que mi voz importa. Un ejemplo perfecto de una herramienta que me hizo sentir escuchado es el Portal para jóvenes europeos creado por la Comisión Europea con el apoyo de Eurodesk, donde pudimos describir temas importantes, tanto para la sociedad local como para Europa en su conjunto. El último elemento importante es el cambio. Intercambiamos nuestras opiniones y nos escuchamos para cambiar algo específico o simplemente mejorar. Si veo que un servicio de información juvenil como Eurodesk está implementando nuevos proyectos basados en las opiniones de los jóvenes o mejorando otros, estoy seguro de que mi voz cuenta y que me han escuchado”.



**Kacper, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk**

Consejos de jóvenes...

### La participación va sobre ESCUCHAR

“Creo que necesitamos darles a los jóvenes el conocimiento y las herramientas. Además, se les debe escuchar constantemente. Hay que tomar en serio a los jóvenes y demostrarles que sus opiniones e ideas son valiosas”.



**Maria, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk**

Consejos de jóvenes...

### La participación va sobre ESCUCHAR

“En uno de los proyectos en los que participo, si hacemos una propuesta, nuestro director, aunque esté superocupado, siempre encuentra el tiempo para asistir a nuestra reunión semanal para hacernos un seguimiento, ofrecer consejos para el futuro y para darnos actualizaciones. Algo que siento que es muy, digamos, especial.  
Y creo que esto significa que nos aprecian, esto demuestra ese tipo de atención. Es realmente el siguiente nivel de sentimiento de que ese es tu sitio. Creo que a nivel muy personal te hace sentir que te escuchan”.

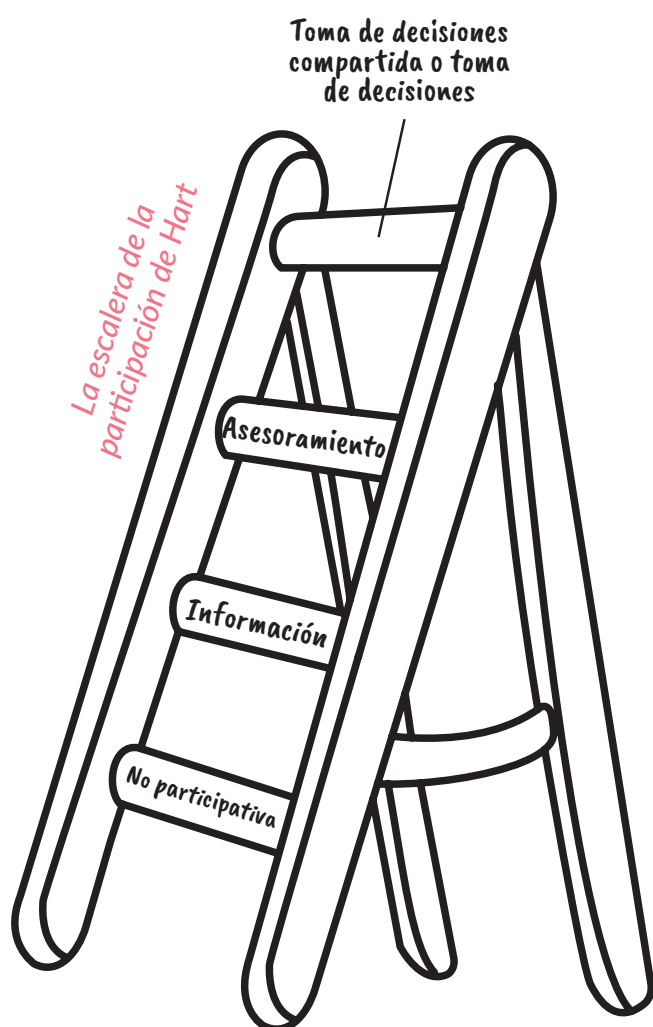


**Maylinda, Albania  
Miembro del panel de jóvenes de EYCA**



## 1.3 Compartir el poder con los jóvenes

Cuando los servicios de información juvenil involucran a los jóvenes en la toma de decisiones, es importante tener claro cuánto poder e influencia pueden tener los jóvenes sobre las decisiones. Permitir que los jóvenes tomen decisiones dentro de su organización o proyecto requiere un compromiso de los responsables de tomar las decisiones que son los que tienen el poder. Deben estar dispuestos de verdad a compartir la toma de decisiones o a tener en cuenta las opiniones de los jóvenes cuando se toman las decisiones, lo que implica ser capaz de aceptar las críticas de los jóvenes y reconocer la diferencia entre la opinión personal de una persona y la opinión apoyada por grupos más amplios de jóvenes. Ser abierto y transparente sobre el nivel de influencia que tienen los jóvenes es crucial.



### La escalera de la participación

La escalera de participación de Roger Hart<sup>6</sup> se puede utilizar para pensar en el nivel de influencia y poder que tienen los jóvenes cuando se toman las decisiones en los servicios de información juvenil. Cada peldaño de la escalera muestra un nivel diferente de participación que los jóvenes pueden tener cuando se toman las decisiones. Cuanto más alto esté en la escala, mayor es el nivel de participación.

Los niveles son:

- **Toma de decisiones compartida o toma de decisiones liderada por los jóvenes:** se produce cuando las decisiones se toman de manera conjunta entre los responsables de la toma de decisiones de los servicios de información juvenil y los jóvenes. También puede producirse cuando los jóvenes tienen el poder y la influencia para tomar decisiones sobre el servicio de información juvenil por sí mismos.
- **Asesoramiento:** se produce cuando los responsables de la toma de decisiones del servicio de información juvenil buscan las opiniones de los jóvenes, pero no les dan el poder ni la influencia para participar directamente en la toma de decisiones.
- **Información:** se produce cuando los responsables de la toma de decisiones del servicio de información juvenil informan a los jóvenes sobre la decisión que se va a tomar y sus resultados, pero no buscan sus opiniones.
- **No participativa:** se produce cuando los responsables de la toma de decisiones de los servicios de información juvenil toman las decisiones sin informar a los jóvenes.

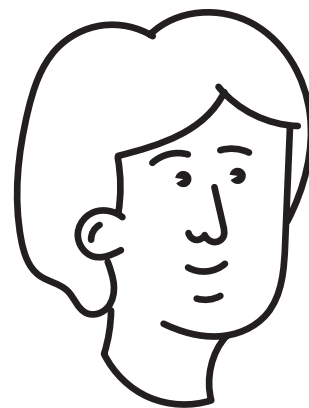
<sup>6</sup> La escalera de participación de Hart apareció originalmente en Hart, RA, 1992. *Children's participation: From tokenism to citizenship*. Innocenti. Este diagrama muestra una versión simplificada desarrollada específicamente para esta publicación.

El peldaño más alto de la escalera representa el nivel más alto de participación, sin embargo, no todas las decisiones pueden tomarse en este nivel. El nivel de participación variará de una decisión a otra. Es importante dejar claro el nivel de implicación en cada decisión y comunicarlo de forma transparente y abierta.

La toma de decisiones compartida y liderada por los jóvenes requiere un trabajo profundo y extenso con ellos, lo que requiere el compromiso tanto de los jóvenes como de los servicios de información juvenil. Este nivel de participación puede ser más adecuado para las decisiones más importantes o las decisiones en las que los jóvenes tienen más interés en participar.

Algunos jóvenes pueden no querer participar de manera profunda o pueden considerar que su participación no es muy importante en algunas decisiones. Crear la oportunidad para que los jóvenes expresen sus opiniones de manera rápida y sencilla a través de actividades de consulta (como una encuesta de evaluación) puede ser más valioso en estas situaciones.

Además, puede haber situaciones en las que las decisiones no puedan compartirse con los jóvenes por razones legales, éticas o económicas. En estos casos, si es posible, se debe informar a los jóvenes sobre las decisiones tomadas.



Consejos de jóvenes...

**¿Cuáles son los factores clave que te impulsan a involucrarte?**

“El nivel de compromiso depende del tema en cuestión. Si está estrechamente relacionado con mis intereses y lo que de verdad me importa, siempre estoy dispuesta a involucrarme y contribuir.

Las prioridades también surgen del futuro de la comunidad en la que vivo.

El compromiso surge de hacer más fácil la vida de otras personas por esta causa. El nivel de implicación también depende de las personas con las que actúo. Si influyen positivamente es más fácil implicarse. Los principales elementos que provocan compromiso son también, en algunos casos, lo que ganaré participando en esas tareas, y lo que me aportará en mi trayectoria profesional”.



**Anna, Polonia**  
Joven periodista de Eurodesk

## 1.4 Los jóvenes como ciudadanos activos y líderes

No toda la participación juvenil se basa en la participación en la toma de decisiones. Otro enfoque importante es **que los jóvenes sean activos y hagan cosas por sí mismos**. En lugar de confiar en que los responsables de tomar las decisiones implementen el cambio que los jóvenes quieren ver, los jóvenes pueden ser los creadores del cambio e implementar las cosas directamente.

Para los servicios de información juvenil, esto puede significar trabajar en asociación con los jóvenes para permitirles planificar, realizar y evaluar las actividades de información juvenil. Esto puede implicar la distribución de información juvenil entre pares, la creación por parte de los propios jóvenes de contenido informativo u otras actividades en las que los jóvenes participan activamente en la distribución de servicios de información juvenil.

Asimismo, es importante que los jóvenes puedan asumir un papel de liderazgo dentro de las actividades de participación que organizan los servicios de información juvenil. Al tomar la iniciativa en las actividades de participación juvenil, los jóvenes pueden dar forma y dirigir la forma en que se produce la participación juvenil dentro de los servicios de información juvenil, lo que ayuda a mejorar la calidad y la adecuación de las actividades de participación juvenil a los jóvenes, comparte el poder con ellos y garantiza que las actividades de participación juvenil satisfagan las necesidades e intereses de los propios jóvenes.

Estos enfoques vinculan estrechamente los métodos de educación no formal y el aprendizaje experiencial. En estos métodos, los jóvenes aprenden liderando e implementando sus propias soluciones e ideas, trabajando en colaboración con los servicios de información juvenil para hacerlo (véase el Capítulo 2).

Consejos de jóvenes...

apoyar a los jóvenes para que sean líderes

“Los jóvenes no deben formar parte del proyecto solo para dar ciertos resultados, sino que debe inspirarlos para que realmente lideren el proceso. Se les debe dar la oportunidad de ir y trabajar en algo de verdad, porque algunos jóvenes tienen muchas ganas de ayudar y podrían tener este potencial oculto, pero si no tienen un lugar para expresarlo, pasará desapercibido. Así que, cree más oportunidades, como proyectos más pequeños o algo en lo que realmente puedan trabajar. Esto les permite desarrollar ideas, expresarse y desarrollar sus habilidades de liderazgo”.



Rafaella, Croacia  
Embajadora de la Juventud de ERYICA

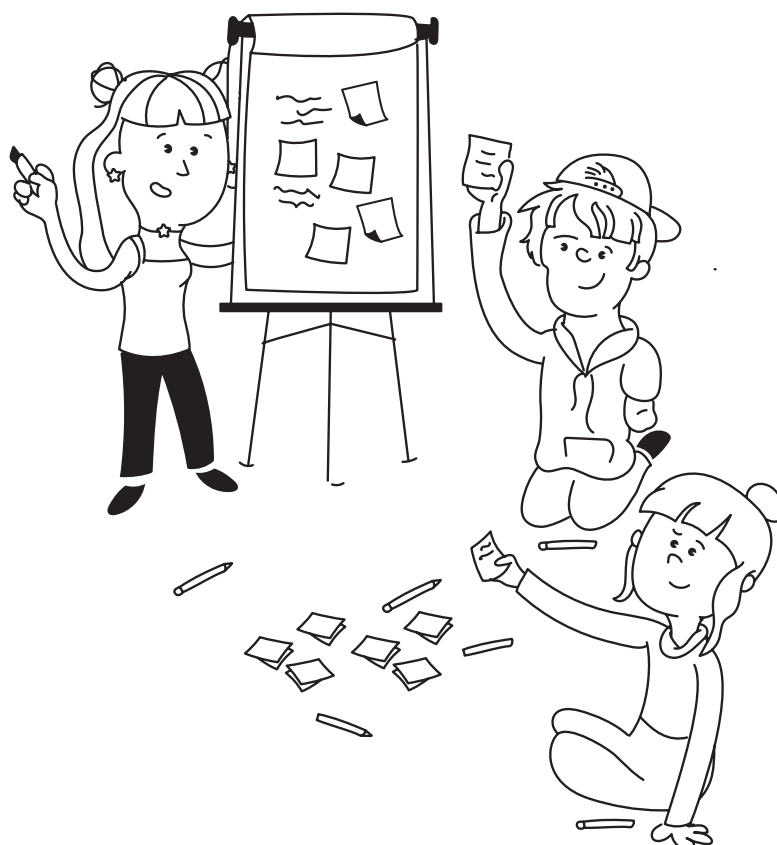
Consejos de jóvenes...

apoyar a los jóvenes para que sean líderes

“Participar en un órgano de gobierno de una organización requiere, en primer lugar, habilidades sociales adecuadas. Las personas que son resilientes a las críticas, que pueden manejar situaciones difíciles y que pueden enfrentarse a cualquier desafío, sin duda lo harán bien en esa función. Además, necesitará un objetivo, y quizás incluso más: una misión que le hará esforzarse por encontrar las mejores soluciones posibles”.



Anna, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk



## 1.5 La información juvenil conduce a la participación en la vida democrática

Un vínculo importante entre la información y la participación de los jóvenes es que tener **acceso a información de calidad permite la participación de los jóvenes en la vida democrática** y promueve su ciudadanía activa. La información y la capacidad de los jóvenes para evaluarla y utilizarla son un requisito previo para su participación activa en la sociedad y su ciudadanía responsable<sup>6</sup>. El acceso igualitario a información gratuita y de calidad permite a los jóvenes ejercer sus derechos, tomar decisiones responsables y participar en la sociedad en todas sus dimensiones social, económica, cívica y política. Los jóvenes también necesitan habilidades y cultura mediática para comprender esta información y utilizarla eficazmente.

Según la Carta Europea de Información Juvenil, **la información juvenil de calidad es empoderadora**. Esto significa que:

- Los servicios de información juvenil empoderan a los jóvenes y fomentan su autonomía.
- Los servicios de información juvenil proporcionan a los jóvenes habilidades de cultura mediática e informacional para actuar de forma segura y responsable.
- Los servicios de información juvenil promueven la ciudadanía activa y la participación.

El acceso a información juvenil de calidad puede permitirles:

- Estar informados y conocer sus derechos humanos y derechos a participar.
- Entender qué oportunidades y posibilidades tienen a su disposición para hacerse oír.
- Conocer cómo se desarrollan los procesos políticos y cómo se toman las decisiones políticas.
- Saber cómo participar responsablemente en la toma de decisiones políticas y civiles, por ejemplo, a través del voto.

Esta guía trata sobre cómo los jóvenes pueden participar en los servicios de información juvenil. Este es un tema aparte del papel que desempeña la información juvenil para permitir que los jóvenes participen en la vida democrática. Para obtener más información sobre cómo el acceso a los servicios de información juvenil puede permitir la participación de los jóvenes en la vida democrática, puede leer el kit del Consejo de Europa y ERYICA '[El acceso de los jóvenes a los derechos a través de la información y el asesoramiento juvenil](#)'.



<sup>7</sup> Recomendación CM/Rec(2010)8 del Comité de Ministros del Consejo de Europa a los Estados miembro sobre la información juvenil disponible en <https://rm.coe.int/09000016805b251ahttps://rm.coe.int/09000016805b251a>

## 1.6 La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil: una definición

Eurodesk y ERYICA han desarrollado una definición de participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil para respaldar esta publicación.



### *La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil*

Significa permitir que los jóvenes tengan el derecho, los medios, el espacio y el apoyo para:

- Participar en la producción, difusión y evaluación de la información juvenil, a distintos niveles y en formas distintas.
- Dirigir y desarrollar actividades de información juvenil entre pares.
- Dar su opinión como parte integral del desarrollo continuo de los servicios de información juvenil.
- Asumir un papel activo en el codiseño y liderazgo de los servicios de información juvenil.

El objetivo de la participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil es permitirles influir en el contenido y los tipos de información a los que tienen acceso, así como en la forma en que los servicios de información juvenil hacen su trabajo.

La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil va de la mano del papel crucial que desempeña el hecho de tener acceso a información juvenil de calidad a la hora de permitir la participación activa de los jóvenes en la vida cívica y democrática.



Póster en la página 21



La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil puede realizarse a través de una variedad de modelos y formatos diferentes, y constantemente se desarrollan otros nuevos. Algunos de los formatos más frecuentes son:

## 1 Crear información juvenil con los jóvenes

Este grupo de métodos se centra en cómo los jóvenes pueden influir en las decisiones sobre el tipo de información juvenil que se crea. Les permite influir en los temas, formatos, contenidos y plataformas utilizados para la información juvenil. Además, puede permitirles participar directamente en la creación de información juvenil.

Estos métodos pueden implicar:

- Trabajar con jóvenes como creadores de contenido.
- Que los jóvenes codiseñen campañas y materiales de información con profesionales de la información juvenil.

Estos métodos se exploran en el Capítulo 3 de esta guía.

## 2 Involucrar a los jóvenes como educadores de pares

Este método permite que los jóvenes participen activamente en la difusión de la información juvenil. Los jóvenes practican su ciudadanía activa y su aprendizaje experiencial asumiendo roles en la difusión de información juvenil a otros jóvenes. Estos métodos se exploran en el Capítulo 4 de esta guía.

## 3 Jóvenes codirigiendo los servicios de información juvenil

Este grupo de métodos se centra en cómo los jóvenes pueden influir en las decisiones sobre la dirección de los servicios de información juvenil y sus proyectos. Les permite influir y dirigir la estrategia y el enfoque generales del servicio de información juvenil. Esto puede centrarse en todo el servicio de información juvenil o en un aspecto concreto del mismo, como un único proyecto.

Estos métodos pueden implicar:

- Grupos asesores de jóvenes y grupos de jóvenes expertos.
- Jóvenes que se unen a los órganos de gobierno.
- Involucrar a los jóvenes en el diseño de los servicios.

Aquests mètodes s'analitzen en el capítol 5 d'aquesta guia.

## 4 Evaluación, valoración y feedback

Este grupo de métodos implica la puesta en marcha de enfoques simples y sistemáticos que permitan a cualquier joven expresar sus opiniones sobre la calidad de la información que recibe. Se encuentran en el peldaño más bajo de la escalera, pero son un aspecto fundamental para permitir que un servicio de información juvenil escuche las opiniones de los jóvenes y adapte el servicio en consecuencia. Estos métodos se exploran en el Capítulo 6 de esta guía.

Ningún modelo o formato es más efectivo que otro. Cada uno de ellos logra objetivos diferentes y sirve para propósitos distintos. Es probable que un servicio de información juvenil de calidad utilice una variedad de modelos distintos para apoyar la participación de los jóvenes. Incluso podrían utilizarse modelos y formatos distintos en el mismo proyecto. Todos los modelos se apoyan en los mismos principios y enfoques de la participación juvenil, que se exploran en el Capítulo 2.

# Youth Participation in Youth Information Services



## La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil



Todo trata sobre permitir que **los jóvenes** tengan el derecho, los medios, el espacio y el apoyo para:

- **Participar** en la producción, difusión y evaluación de la información juvenil, a distintos niveles y en formas distintas.
- **Dirigir** y desarrollar actividades de información juvenil entre pares.
- **Dar feedback** como parte integral del desarrollo continuo de los servicios de información juvenil.
- **Asumir un papel activo** en el codiseño y liderazgo de los servicios de información juvenil.



- Permitir que los jóvenes **contribuyan** a la pertinencia y calidad de la información juvenil.
- Garantizar que los servicios de información juvenil puedan ser **influenciados y dirigidos** por jóvenes,

lo que complementa el papel que desempeña el acceso a información de calidad a la hora de permitir la participación de los jóvenes en la vida civil y democrática.

Hay muchos modelos distintos para apoyar la participación de los jóvenes:

- 1. Crear información juvenil con los jóvenes**  
Pueden influir en la creación de contenidos y convertirse en creadores de contenido.
- 2. Involucrar a los jóvenes como educadores de pares**  
Son activos en la difusión de la información juvenil.
- 3. Jóvenes codirigiendo los servicios de información juvenil**  
Pueden influir en las decisiones sobre la dirección de los servicios de información juvenil y sus proyectos.
- 4. Evaluación, valoración y feedback**  
Pueden expresar su opinión sobre la calidad de la información que reciben.

## Capítulo 2

Hacer que  
la participación  
de los jóvenes  
sea significativa

## 2.1 Ser significativa

Como en cualquier área de los servicios de información juvenil, cuando se trata de la participación de los jóvenes en la información juvenil, hacer las cosas con calidad siempre es importante. Decimos que la participación de los jóvenes es «significativa» cuando las actividades involucran a los jóvenes de una manera elevada y eficaz.

Este capítulo explora lo que se requiere para apoyar las actividades de participación juvenil de manera significativa y lo que esto significa en la práctica para los servicios de información juvenil. Independientemente de qué modelos y formatos de participación juvenil se utilicen, los temas tratados en este capítulo serán relevantes para todos ellos. El mismo conjunto de principios rectores puede aplicarse a todas las actividades de participación juvenil.

### Principios para la participación de los jóvenes

Para garantizar que la participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil sea significativa y de buena calidad, debe ser:



#### Transparente e informativa

Se debe ofrecer a los jóvenes información completa, accesible, sensible a la diversidad y adecuada a su edad sobre su derecho a participar en los servicios de información juvenil, cómo puede tener lugar su participación, su alcance, finalidad y posible repercusión.



#### Explicable

A los jóvenes se les debe hacer comentarios claros sobre cómo su participación juvenil ha conducido a algún cambio. A los jóvenes se les debe informar sobre cómo se han interpretado y utilizado sus opiniones y, cuando sea necesario, se les debe brindar la oportunidad de cuestionar e influir en los resultados.



#### Pertinente

Los temas de información sobre los que los jóvenes expresan su opinión deben ser realmente relevantes para su vida y permitirles aprovechar sus conocimientos, habilidades y capacidades. Se debe crear un espacio que permita a los jóvenes destacar y abordar las cuestiones que ellos mismos identifican como relevantes e importantes.



#### Respetuosa

Las opiniones de los jóvenes deben tratarse con respeto y se les debe brindar oportunidades para que inicien ideas y actividades por sí mismos.



#### Segura y sensible al riesgo

Las actividades relacionadas con la participación de los jóvenes en la información juvenil deben ser seguras y mantener a los jóvenes a salvo de cualquier daño.



#### Apta para los jóvenes

Los entornos y los métodos de trabajo deben adaptarse a las capacidades y las habilidades de los jóvenes. Deben tener a su disposición el tiempo y los recursos suficientes para garantizar que los jóvenes reciban el apoyo adecuado y estén preparados para tener la confianza y la oportunidad de participar. Los jóvenes necesitarán distintos niveles de apoyo y formas de implicación según la evolución de sus capacidades y competencias.



#### Inclusiva

La participación de los jóvenes en la información juvenil debe ser inclusiva y evitar reproducir patrones existentes de discriminación. Debe fomentar las oportunidades de participación de los jóvenes marginados. Los jóvenes no son un grupo homogéneo y la participación de los jóvenes en la información juvenil debe garantizar la igualdad de oportunidades para todos, sin discriminación de ningún tipo.



#### Respaldada por la formación

Los trabajadores de la información juvenil y los servicios de información juvenil necesitan preparación, habilidades y recursos para facilitar la participación de los jóvenes en la información juvenil de manera eficaz. Los jóvenes también necesitan acceso a una formación que les ayude a asumir roles de liderazgo.



#### Voluntaria

La participación de los jóvenes debe hacerse de forma voluntaria y en función de los compromisos e intereses de los jóvenes implicados.



Póster en la página 41

## 2.2 ¿Quién debe participar?

### Ser relevante e inclusiva

Una de las cosas más importantes a tener en cuenta en cualquier actividad de participación es ¿quién debe participar? Antes de llevar a cabo cualquier actividad, es fundamental plantearse cómo reclutar a los participantes y a quién reclutar.

La participación no puede producirse sin los jóvenes, por lo que uno de los puntos de partida para planificar las actividades de participación juvenil para involucrar a los jóvenes en la información juvenil es tener en cuenta:

- ¿Para qué jóvenes es más relevante la actividad?
- ¿Qué jóvenes podrían enfrentarse a barreras para ser incluidos?
- ¿Qué se puede hacer para reclutar y poner en marcha a los participantes?

Las respuestas a estas preguntas tendrán relación con el tema y los asuntos de la actividad de participación juvenil y qué áreas de información juvenil se debatirán.

### Ser relevante

El tema o asunto de cualquier actividad de participación debe ser de **relevancia e interés** para los jóvenes participantes, lo que significa que los jóvenes deben ser capaces de **aprovechar su experiencia y conocimientos personales** para expresar una opinión significativa sobre los temas que se estén debatiendo.

Podemos pensar en los jóvenes como **'expertos por experiencia'**, y una de sus principales fuentes de conocimiento y experiencias es ser una persona joven. Todo joven tiene la experiencia de crecer en la sociedad actual, lo que significa que comprenden sus propias necesidades y los problemas que les afectan. Como resultado, los jóvenes están en una buena posición para identificar a qué información juvenil tienen acceso en la actualidad y pensar en qué tipo de información juvenil les gustaría ver. A veces, es posible que necesiten apoyo para poder hacerlo, como explicaciones sobre qué tipo de información para jóvenes se podría poner a su disposición o debates para reflejar cuáles podrían ser sus necesidades. Este apoyo les ayudará a expresar una opinión sobre sus necesidades de información juvenil.

Algunos jóvenes también podrían tener una experiencia más **profunda como usuarios de los servicios de información juvenil**. Quizás sean visitantes habituales del sitio web del servicio de información juvenil o hayan participado en actividades de asesoramiento sobre información juvenil. Esto les proporciona una experiencia directa de la calidad de dicho servicio de información juvenil. Los jóvenes que tienen esta experiencia están en una posición privilegiada para dar su opinión sobre cómo funciona el servicio de información juvenil específico y cómo podría mejorarse. Los jóvenes que tienen experiencias aún más profundas, como aquellos que se han ofrecido como voluntarios para el servicio, tendrán la experiencia más relevante cuando se trate de temas más complejos como crear planes estratégicos para el servicio de información juvenil.

Para que sean motivadoras, las actividades de participación deben centrarse en los temas que los jóvenes identifican como **interesantes e importantes** para ellos. Es importante escuchar a los jóvenes sobre qué temas y asuntos consideran que son los más relevantes. Es fundamental tomarse el tiempo para preguntar a los jóvenes en qué áreas del servicio de información juvenil desean involucrarse. Los temas que más interesan a los jóvenes también serán los más motivadores para involucrarlos: ¡la participación es voluntaria!

### Recursos para la inclusión

Los métodos y herramientas que puede utilizar para asegurarse de que las actividades de participación juvenil sean inclusivas son los mismos que puede utilizar en cualquier proyecto juvenil.

Puede encontrar más recursos para apoyar la inclusión social de los jóvenes aquí:

- ✍ El [sitio web de SALTO Inclusion and Diversity](#)
- ✍ [Engage in inclusion](#) A guide on disability-inclusive European youth projects
- ✍ [Inclusion A to Z: A compass to inclusive international youth work.](#)
- ✍ Asociación UE-Consejo de Europa para la Juventud [T-Kit 8:Inclusión social](#)



## Valorar la diversidad de las experiencias

A la hora de reclutar jóvenes para una nueva actividad de participación hay que pensar en el grupo objetivo para dicha actividad. En la mayoría de los casos, el grupo objetivo trabajará con jóvenes de distintos orígenes sociales y edades que tienen una variedad de puntos de vista, intereses y experiencias sobre el tema de la información juvenil. Trabajar con una gama diversa de jóvenes es importante porque los jóvenes no son un grupo homogéneo, sino que sus puntos de vista, experiencias y necesidades son distintas.

Las intersecciones como el género, el origen étnico, la sexualidad, la edad y la discapacidad afectan la vida de los jóvenes. Consideremos una campaña de información para jóvenes sobre sexo y relaciones. Las necesidades de información y las opiniones de un joven de orígenes LGBTQIA+ sobre este tema pueden ser bastante distintas a las de otros grupos de jóvenes. Los jóvenes de orígenes LGBTQIA+ pueden querer apoyo y más información sobre las relaciones entre personas del mismo sexo o cómo afrontar la discriminación. O pensemos en un joven con una discapacidad de aprendizaje. Es posible que se enfrenten a otros obstáculos y problemas al intentar utilizar un sitio web de servicios de información juvenil: puede resultarles difícil entender el contenido o difícil navegar por la interfaz. La edad también es un factor importante. Las opiniones y experiencias de un estudiante de secundaria de 13 años pueden ser sustancialmente distintas de las opiniones de un joven de 26 años que puede ser padre en las primeras etapas de su carrera.

Consejos de jóvenes...

asegúrese de que el proyecto sea relevante para los intereses de los participantes

“La actividad debe estar relacionada con los intereses de los jóvenes. Si un joven está rodeado de otros jóvenes con ideas afines que quieren participar en algo similar, creo que sería una gran motivación para implicarse en proyectos de participación.”



Caterina, Croacia/Italia  
Embajadora de la Juventud de ERYICA

Consejos de jóvenes...

asegúrese de que el proyecto sea relevante para los intereses de los participantes

“Si el asunto en el que participan los jóvenes tiene relación con sus valores y las cosas que les importan, tendrán más motivación”.



Yaiza, España  
Embajadora de la Juventud



## Eliminar obstáculos para la inclusión

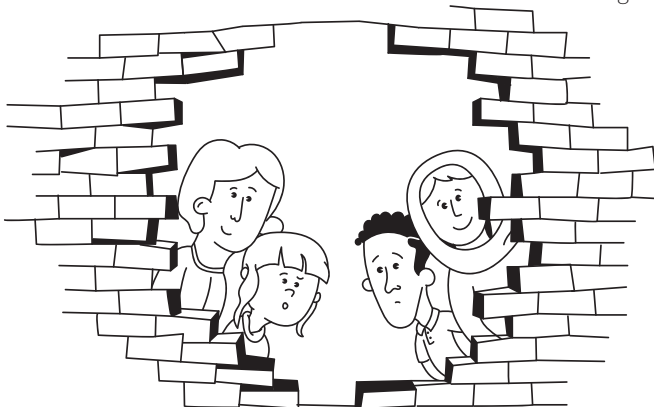
Para trabajar con una gama diversa de jóvenes en una actividad de participación es importante pensar qué jóvenes podrían quedar excluidos de participar. Es fundamental adoptar medidas concretas para incluir de manera adecuada a estos jóvenes en la actividad. La participación de los jóvenes en la información juvenil debe ser inclusiva y **evitar reproducir patrones existentes de discriminación** y barreras dentro de la sociedad, lo que significa apoyar plenamente las voces de aquellos jóvenes que puedan estar marginados.

Adoptar un enfoque inclusivo de la participación de los jóvenes significa eliminar los obstáculos para la participación que pueden experimentar algunos jóvenes. Cuando dirija las actividades de participación juvenil, debe:

1. Identificar qué grupos de jóvenes están o pueden estar excluidos de sus actividades de participación juvenil.
1. Identificar cuáles son los obstáculos para aquellos grupos que están excluidos.
1. Poner en marcha medidas (y recursos) para reducir dichos obstáculos.

Existen varios tipos de obstáculos que pueden dificultar la participación tanto como factor independiente y en combinación con otros factores<sup>7</sup>. Los obstáculos para la participación pueden ser prácticos o estructurales. Pueden tener relación con políticas y prácticas, o creencias que limitan o impiden que un grupo de personas accedan a las oportunidades. Aunque las investigaciones sociales indican que los jóvenes con niveles educativos más bajos y con ingresos más bajos tienen menos probabilidades de involucrarse en la participación política<sup>8</sup>, los patrones o las exclusiones son complejos y pueden no ser los mismos en cada actividad de participación juvenil o servicio de información juvenil.

Los **pasos necesarios para eliminar los obstáculos** para la participación variarán según el contexto y las necesidades de los jóvenes que actualmente están excluidos. La mejor manera de identificar cómo eliminar los obstáculos es iniciar un diálogo con los jóvenes que actualmente están excluidos para apoyarlos a identificar lo que necesitan.



Consejos de jóvenes...

### ofrecer apoyo personalizado

“Si se trata de un joven que es tímido o que no está seguro de involucrarse, intente motivar la comunicación con el joven mucho más que con el resto de los participantes. Es decir, preste el doble de atención a ese joven, porque podría sentirse el doble de incómodo que los demás participantes. Así que, ábrale bien la puerta e intente invitar al joven a entrar porque cuando empieza a dar estos primeros pasos, es cuando se vuelve mucho más fácil”.



Caterina, Embajadora de la Juventud de ERYICA de Croacia/Italia

Las medidas que se suelen adoptar para eliminar los obstáculos para la participación pueden incluir:

- Ofrecer apoyo más personalizado para ayudar a desarrollar la confianza y la comprensión de los participantes.
- Eliminar las barreras económicas, ofreciendo transporte para las actividades o garantizando que los participantes no tengan que ausentarse del trabajo remunerado.
- Garantizar que las actividades utilicen un lenguaje sencillo y fácil de entender, y que utilicen los idiomas nativos de los participantes.
- Crear reglas básicas y procedimientos claros para desafiar el comportamiento discriminatorio (como el racismo, el sexismo y la homofobia) para garantizar que el entorno sea seguro para que todos participen.
- Apoyo adicional para que los jóvenes de entornos marginados asuman roles de liderazgo dentro de las actividades.
- Garantizar que las actividades de participación se centren en las cuestiones que afectan a los grupos marginados y no solo en las cuestiones mayoritarias.

<sup>7</sup> Salto Inclusion and Diversity, Inclusion A-Z, disponible en <https://www.salto-youth.net/downloads/4-17-3141/InclusionAtoZ.pdf>

<sup>8</sup> Dezelan, T. and Moxon, D. (2021) 'Influencing and understanding political participation patterns of young people'. Strasbourg: DG COMM European Parliament. Disponible en: <https://doi.org/10.2861/740120>

## Trabajar con grupos objetivo específicos

Para algunas actividades, en lugar de apuntar a una gama diversa de participantes, puede ser importante trabajar con un **grupo objetivo concreto** durante sus actividades de participación. Por ejemplo, si se está desarrollando una campaña de información dirigida a los jóvenes refugiados, deberían ser los propios jóvenes refugiados quienes participen en el diseño de dicha campaña, lo que garantiza que los jóvenes más afectados por la campaña o proyecto de información juvenil sean los que puedan influir en las decisiones sobre su desarrollo. Esto hace que las actividades de participación sigan siendo directamente relevantes para las vidas de los participantes y empodera a los más afectados para influir en la campaña o el proyecto. Las actividades de participación dirigidas a grupos concretos pueden ayudar a ofrecer un espacio seguro y accesible que permita a los jóvenes de grupos marginados participar. Permiten que los jóvenes se centren en las cuestiones y preocupaciones que son más relevantes para ellos.

Para identificar **el grupo objetivo pertinente** para su actividad de participación, piense en lo siguiente:

- ¿A qué jóvenes afecta más el tema o asunto de la actividad?
- ¿Hay jóvenes que tengan experiencias concretas que estén directamente relacionadas con el tema de la actividad?
- ¿Hay jóvenes marginados que puedan tener experiencias y necesidades concretas relacionadas con los temas de la actividad?

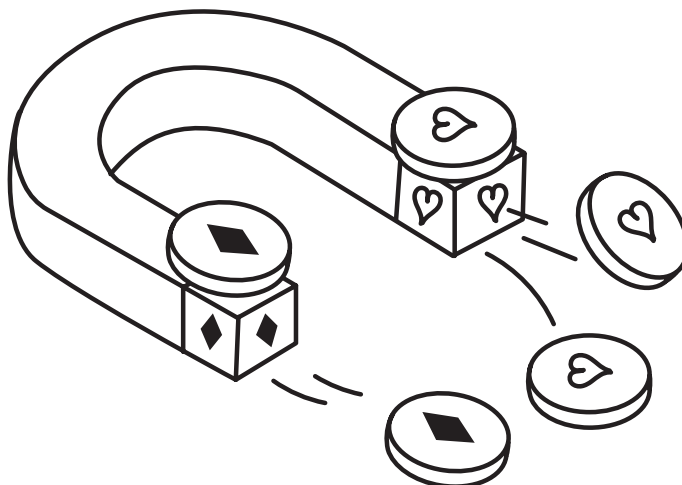
Consejos de jóvenes...

¿cómo eliminar las barreras?

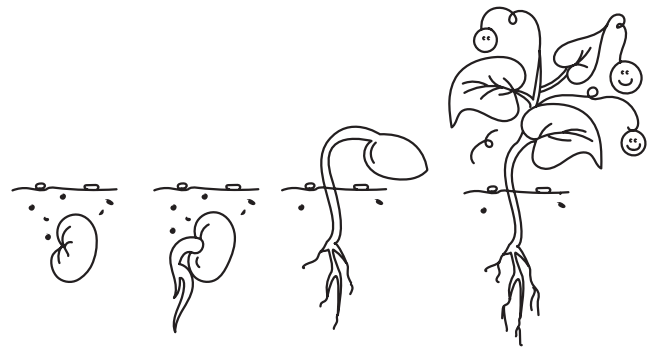
“Lo más importante es llegar al mayor número posible de jóvenes. La mayor parte de la información sobre las actividades llega a la gente de las grandes ciudades que ya están involucradas en los proyectos. Vale la pena centrarse en llegar a las ciudades más pequeñas para aumentar las oportunidades de los jóvenes de los pueblos e involucrar a nuevas personas, que no tienen acceso a la información sobre las actividades”.



**Maria, Polonia**  
Joven periodista de Eurodesk



## 2.3 Reclutar participantes: Llegar a nuevos participantes



Si tiene claro qué jóvenes quiere reclutar para sus actividades de participación, **está listo para empezar a reclutarlos**. Esto implica informar a los jóvenes de su grupo objetivo sobre la oportunidad de participar y motivarlos a querer unirse a la actividad de participación.

Los trabajadores de información juvenil pueden aprovechar las competencias que tienen en el diseño y desarrollo de campañas de comunicación para promover actividades de participación juvenil. Hay dos áreas clave que se deben tener en cuenta:

- **Desarrollar mensajes sobre la actividad de participación:** ¿qué información desea que su grupo objetivo escuche que los motive a unirse a la actividad?
- **Identificar a través de qué canales compartir sus mensajes:** ¿a dónde puede ir para llegar a su grupo objetivo? ¿Cómo puede hacerles llegar su mensaje?

### Mensajería y beneficios

Transmitir el mensaje correcto sobre las actividades de participación juvenil es crucial para reclutar nuevos participantes. Es una buena idea crear mensajes que **resalten los beneficios de unirse a la actividad de participación**. Póngase en el lugar de su grupo objetivo y piense en la respuesta a la siguiente pregunta: ¿Qué hay aquí para mí? La respuesta a esta pregunta le ayudará a elaborar mensajes más efectivos.

Es importante enfatizar los beneficios personales y sociales, así como la oportunidad de crear cambios y tener influencia. Algunos de los beneficios personales y sociales de las actividades de participación pueden incluir:

- Aprender y desarrollar nuevas habilidades o experiencias,
- Diversión y disfrute,
- Desarrollar relaciones valiosas,
- Sentirse valorado al ver que sus opiniones se toman en serio.

Comunicar la **posibilidad de hacer cambios y tener influencia** puede ser más complejo. Los objetivos de las actividades de participación juvenil son permitir que los jóvenes influyan y den forma al mundo que los rodea. Para los servicios de información juvenil, esto implica permitirles influir en el tipo de información a la que los jóvenes tienen acceso. Sin embargo, no siempre se puede garantizar que se produzcan todos los cambios que los jóvenes piden durante la actividad (véase la Sección 2.6 para obtener más información sobre esto). Al reclutar participantes, es importante evitar prometer que pueden producirse demasiados cambios como resultado de una actividad de participación, lo que puede llevar a los participantes a tener expectativas de crear un cambio que la actividad no puede ofrecer. Esto creará insatisfacción después de la actividad y los participantes pueden abandonar el proyecto frustrados. A la hora de comunicarse, es importante ser transparentes y honestos con los participantes sobre el alcance, el propósito y las posibles repercusiones de la actividad de participación, incluidas cualquier limitación.

Consejos de jóvenes...

asegurarse de que el proyecto beneficie a los participantes

“Es importante hacer proyectos con la gente que va a trabajar en el proceso a largo plazo, porque así sienten que el proyecto es un lugar seguro. Pueden hablar de lo que necesiten. Asegúrese de que sea un lugar seguro donde pueda hablar sobre el tema y donde nadie le descarte por su edad. Es importante contar con una figura líder con formación previa sobre trabajar en grupo que facilite el proceso. Haga de este un lugar seguro desde el principio del proyecto. Así que hagan actividades para conocerse los unos a los otros, porque necesita confiar en que a la gente no le importe si dice algo incorrecto o que no esté relacionado con el tema. Este tipo de cosas hacen que las personas se empoderen y sepan que pueden hacer cosas sin que otras personas les digan qué hacer”.



Yaiza, España  
Embajadora de la Juventud de ERYICA



Consejos de jóvenes...

### asegurarse de que el proyecto beneficie a los participantes

“Se trata de desarrollo personal. Algunos jóvenes ya son bastante activos en proyectos de participación y tienen mucha motivación y ambición. Para ellos, muchos aprovecharán cada oportunidad que se les presente. Otros pueden estar en un espectro más pasivo y necesitar ser motivados a su manera. Podría tratarse simplemente de algo que sea muy cercano a ellos a nivel personal, por lo que sienten una conexión real con la causa del proyecto, pero algunas personas solo quieren viajar, hacer nuevos amigos, adquirir nuevas experiencias y desarrollar nuevas habilidades. En realidad, depende. De cualquier forma, creo que la clave es crear diferentes oportunidades para que los jóvenes puedan participar, explorar su valor y empoderarlos de verdad en la vida cívica”.



Rafaella, Croacia  
Embajadora de la Juventud de ERYICA

Consejos de jóvenes...

### asegurarse de que el proyecto beneficie a los participantes

“Tienes que saber que aquello en lo que estás participando va a tener algunos resultados tangibles”.



Yaiza, España  
Embajadora de la Juventud de ERYICA

Una herramienta para pensar en los beneficios de unirse a una actividad de participación es una **conversión de características a beneficios**. Al planificar una actividad de participación, escriba una lista de todas las características clave del proyecto. A continuación, intente describir cada uno de ellos como un beneficio para los jóvenes participantes, lo cual le ayudará a pensar en cómo comunicarse sobre su proyecto durante el reclutamiento. Si descubre que no tiene suficientes beneficios, ¡quizás también tenga que cambiar el diseño de su proyecto!

## Característica

## Beneficios

El propósito de nuestro evento juvenil es realizar una consulta sobre temas ambientales e información juvenil.

→ El evento se centra en un tema importante e interesante para muchos jóvenes (el medio ambiente).

El evento reunirá a jóvenes con altos responsables de la toma de decisiones del servicio de información juvenil.

→ Los participantes sentirán que de verdad las personas responsables les escuchan y atienden.

Los resultados del evento se utilizarán para informar sobre la nueva estrategia anual de los servicios de información juvenil..

→ El evento puede conducir a un cambio social que mejorará las vidas de los jóvenes y sus comunidades.

El evento tendrá lugar el sábado en el Centro de información juvenil. Utilizará métodos de enseñanza no formal. Se ofrece almuerzo.

- El evento será divertido e interactivo.
- El evento se lleva a cabo en un horario y lugar cómodo y amigable para los jóvenes.
- Habrá oportunidades de conocer a otros jóvenes y construir relaciones con otros.
- Pizza gratis.

Consejos de jóvenes...

### asegurarse de que el proyecto beneficie a los participantes

A los jóvenes les gusta ver cuáles son los beneficios de las actividades, con objetivos claros que se puedan alcanzar. Es importante establecer objetivos cuantificables y tareas claramente definidas, así como aclarar qué aprenderán y por qué será útil.



Maria, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk

## Elegir los canales de comunicación

Muchos trabajadores de información juvenil ya estarán familiarizados con la idea de los **canales de comunicación**. Los canales de comunicación son métodos utilizados para distribuir información de manera que pueda llegar a públicos objetivo. Los canales de comunicación se pueden utilizar para comunicar información y mensajes sobre la posibilidad de unirse a una actividad de participación. Algunos de los canales que pueden utilizarse para reclutar jóvenes para actividades de participación juvenil son:

- Canales de redes sociales.
- Boca a boca: hablar directamente con los posibles participantes.
- Boca a boca: participantes existentes que hablen con nuevos reclutas.
- Presentaciones y publicidad realizadas a través de organizaciones asociadas.
- Promoción a través de escuelas y centros educativos.
- Trabajo de acercamiento en la calle.

**Que alguien que conoces y en quien confías te pida participar** es muy motivador y es uno de los aspectos clave que pueden convencer a los jóvenes a participar en una actividad de participación. Esto hace que los métodos de comunicación cara a cara sean muy eficaces. Por ejemplo, hacer una presentación sobre una próxima oportunidad en una escuela o centro juvenil puede tener más repercusión que colocar carteles en la escuela.

**Las conversaciones individuales** también pueden ser especialmente importantes a la hora de reclutar a jóvenes de entornos marginados. Estos jóvenes pueden sentirse inseguros de participar y de si el proyecto será acogedor y accesible para ellos. Una estrategia es visitar organizaciones de socios, como ONG que se centran en grupos marginados y reunirse directamente con los jóvenes para hablar con ellos sobre las próximas actividades de participación. Esto permite que los jóvenes conozcan a los trabajadores de la información juvenil que apoyan las actividades y establezcan relaciones de confianza antes de la actividad. Los enfoques entre pares también se pueden utilizar de manera similar.

**Los canales de redes sociales, los carteles publicitarios** y otras formas de comunicación también desempeñan su papel. En cualquier caso, invertir tiempo y recursos para reclutar participantes debe ser parte del plan de cualquier actividad de participación. Además, es importante ofrecer continuamente acceso a información sobre cómo los jóvenes pueden participar en su servicio de información juvenil, lo que garantiza que cualquier joven en contacto con su servicio pueda estar informado sobre las oportunidades de que dispone.

Al planificar el reclutamiento para una actividad de participación, asegúrese de **informar a un número mucho mayor de jóvenes de los que pretende reclutar**. No todos los que se enteren del proyecto querrán participar. Si el objetivo es reclutar 10 participantes, ¡intente informar a 100! Esto hará que el reclutamiento sea más eficaz. También ayuda a promover la responsabilidad y la transparencia al hacer más visibles las oportunidades de participar.

Consejos de jóvenes...

### informar a los jóvenes sobre la oportunidad de participar

“Informe plenamente a los jóvenes sobre lo que implica. Necesitan todos los datos antes de participar. Ofrezca más información previa y contexto sobre la organización, sobre el proyecto en sí, sobre los programas que hacen posible la participación de los jóvenes después de la actividad. Así que, definitivamente, creo que un gran obstáculo al que se enfrentan los jóvenes para participar es que no saben cómo participar y no saben dónde hacerlo. Así que, necesitan información en todos los sentidos de la palabra”.



Caterina, Embajadora de la Juventud de ERYICA de Croacia/Italia



Consejos de jóvenes...

### informar a los jóvenes sobre la oportunidad de participar

“És important compartir noves oportunitats, perquè, sobretot per als joves de les zones rurals, no sempre saben què passa. Cal acostar-los les coses”.



Maylinda, Albania  
Miembro del panel de jóvenes de EYCA

# Planificador de reclutamiento y difusión

Utilice esta herramienta para planificar el reclutamiento y la difusión de su actividad de participación

¿Para quién será relevante el tema de la actividad?

- Cualquier joven: el tema afecta a todos
- Jóvenes que tienen experiencias de acceso a servicios de información juvenil
- Jóvenes que tienen una experiencia profunda en nuestro servicio de información juvenil, como voluntarios y embajadores
- Jóvenes de un determinado origen social:

¿Cuál es el grupo objetivo para el reclutamiento?

¿A qué obstáculos se podrían enfrentar los jóvenes marginados para participar en la actividad?

- Barreras de accesibilidad
- Barreras de comunicación
- Barreras económicas
- Barreras de discriminación
- Barreras de transporte
- Barreras del idioma
- Falta de un espacio seguro
- Preocupaciones por no sentirse acogidos
- Falta de conocimiento sobre la actividad
- Falta de interés en las oportunidades ofrecidas
- Otras:

¿Qué medidas se pondrán en marcha para eliminar estos obstáculos?

¿Describa los beneficios para los jóvenes al sumarse a la actividad de participación?  
¿Qué les motivaría a participar?

¿Qué canales se utilizarán para informar a los jóvenes sobre la posibilidad de unirse?

## 24 Ofrecer espacio y apoyo durante las actividades de participación juvenil

Al igual que cualquier otro proyecto juvenil, **ser amigable con los jóvenes** es una parte clave de la ejecución de las actividades de participación. Para que haya una participación significativa, los jóvenes necesitan espacio y apoyo para participar de manera eficaz. Se necesita tiempo y recursos para garantizar que los jóvenes reciban el apoyo adecuado, estén preparados y tengan la confianza y la oportunidad de participar. Distintos jóvenes pueden necesitar diferentes niveles de apoyo. Es importante diseñar sus actividades de una manera accesible que satisfaga las necesidades de los jóvenes involucrados.

**Los entornos y métodos de trabajo** deberán adaptarse a las capacidades y competencias de los participantes. El objetivo debe ser garantizar que la participación sea divertida, accesible y comprensible para todos. Algunos aspectos que se deben tener en cuenta son:

- Asegurarse de que los **horarios de las reuniones sean adecuados** para los jóvenes involucrados. Cada joven de distinta edad tendrá necesidades diferentes y es posible que las actividades de participación deban adaptarse a su enseñanza formal, trabajo o compromisos familiares.
- Realizar actividades en **lugares y espacios que sean relajados**, cómodos y acogedores para los jóvenes. Las actividades realizadas en espacios y lugares a los que los jóvenes ya acceden (como un centro juvenil local) pueden ayudar a que las personas se sientan familiarizadas y cómodas en el entorno.
- Asegurarse de que los temas tratados se presenten de una manera **fácil de entender y accesible**. Quizás sea necesario producir material accesible y claro para compartir con los jóvenes antes de que se lleve a cabo la actividad.
- Utilizar métodos y técnicas de enseñanza no formal para hacer que el proceso sea **interactivo, divertido y atractivo** para todos. Además, se pueden utilizar métodos creativos como el arte, la música y el aprendizaje basado en juegos para ayudar a los jóvenes a expresar sus opiniones y puntos de vista.

Consejos de jóvenes...

apoyar a los jóvenes y crear espacios seguros

“Es importante comunicar desde el principio que el espacio en el que operas es un lugar donde nadie es juzgado y se respetan sus opiniones, incluso si existen diferencias entre ellas.

Por lo tanto, es sumamente importante comunicar verbalmente este respeto. Además, es necesario cuidar el espacio físico, preferiblemente uno en el que los jóvenes se sientan cómodos, ya que esto les facilitará compartir sus pensamientos. El lenguaje inclusivo, en el que nadie queda excluido y es respetado por lo que es, también es extremadamente importante hoy en día. Un enfoque de comprensión, respeto y calidez interior seguramente ayudará también a los más jóvenes”.



Anna, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk

Construir un **espacio seguro y una cultura de diálogo y respeto mutuo** en las actividades es crucial. Las actividades de participación necesitan que se expresen diversos puntos de vista y opiniones para tener éxito. Es importante crear un entorno donde se valoren las opiniones de todos. Las opiniones de los jóvenes deben tratarse con respeto y se les debe brindar oportunidades para que inicien ideas y actividades por sí mismos. Los encargados de la toma de decisiones en materia de servicios de información juvenil y los trabajadores de apoyo implicados deben tener un compromiso real con la valoración de las opiniones de los jóvenes. Es importante crear entornos seguros donde los jóvenes sean bienvenidos y se les anime a expresar sus opiniones, y donde se esperen y fomenten las diferencias de opiniones. Negociar reglas básicas y establecer expectativas al comienzo de las actividades puede ayudar con esto. Las actividades informales, como los ejercicios para romper el hielo y los ejercicios de formación de equipos, también pueden ayudar a construir relaciones y confianza entre los participantes.

A la hora de proporcionar espacio y apoyo para las actividades de participación juvenil, **el papel de un trabajador de apoyo** es vital. Un trabajador de la información juvenil capacitado en métodos de enseñanza no formal y que comprenda la participación juvenil puede ayudar a apoyar a los jóvenes durante toda la actividad de participación. Esto puede implicar actuar como un facilitador y anfitrión de las actividades. El apoyo individual a los jóvenes involucrados también puede ser fundamental y puede ser necesario antes, durante y después de la actividad. Como en cualquier proyecto juvenil, es necesario que alguien planifique, diseñe y desarrolle las actividades, así como que proporcione apoyo continuo para que los jóvenes puedan participar en ellas.

Consejos de jóvenes...

apoyar a los jóvenes y crear espacios seguros

“La participación y la interacción con los trabajadores de la información juvenil debe ser un proceso bidireccional. Los jóvenes deberían poder aprender algo, pero los trabajadores de la información juvenil también deberían dejar que los jóvenes les enseñen algo a cambio y realmente estar dispuestos a aprender algo de los jóvenes. Debe ser un proceso colaborativo de dar y recibir”



Rafaela, Croacia  
Embajadora de la Juventud



## Ofrecer espacio y apoyo de forma digital

No todas las actividades de participación tienen que realizarse presencialmente. Las herramientas de comunicación digital como las redes sociales, internet, la mensajería instantánea y las videollamadas son una parte cada vez más importante de nuestra vida y las actividades de participación juvenil no son una excepción a esto. Las actividades de participación juvenil pueden realizarse íntegramente en formato digital o pueden tener un enfoque híbrido en el que se usan actividades presenciales y métodos digitales. Al utilizar herramientas digitales dentro de una actividad de participación, se aplican todos los principios generales para una participación significativa de los jóvenes. No obstante, también hay algunos otros aspectos que se deben tener en cuenta sobre cómo se apoya a los jóvenes mientras utilizan herramientas digitales:

**1. Las herramientas digitales crean un espacio único para que los participantes interactúen y se comuniquen** entre sí y con los trabajadores de la información juvenil. Este **espacio necesita ser moderado y mantenerse seguro**. A diferencia de un espacio físico, como una reunión de proyecto o un centro de información juvenil, los espacios digitales ofrecen una gama mucho más amplia de formas a través de las cuales los participantes pueden interactuar. En función de las herramientas digitales utilizadas, los espacios digitales pueden ser accesibles de forma continua (como un chat de WhatsApp) o solo estar abiertos en determinados momentos (como una videollamada). Las herramientas digitales pueden permitir que cualquier persona con una cuenta exprese su opinión (como un hilo de comentarios público en las redes sociales) o pueden restringirse solo a participantes concretos (como un grupo de Facebook al que solo se puede acceder con invitación). Estas posibilidades pueden crear otros desafíos respecto de cómo los trabajadores de la información juvenil moderan el espacio y lo mantienen seguro para los usuarios. Es importante tener en cuenta cómo se pueden aplicar los principios generales para apoyar a los jóvenes en este capítulo dentro de los espacios digitales y, luego, elegir y operar las herramientas digitales de la manera que mejor respalden esto.

**2. Es necesario respetar la privacidad de los datos.** El servicio de información juvenil debe cumplir con las leyes de privacidad de datos personales de su país. Antes de utilizar cualquier herramienta digital es importante evaluar cómo se podrían aplicar y cómo se respetarán los derechos de los datos de los participantes del proyecto.

**3. Las herramientas y espacios digitales pueden no ser siempre inclusivos.** Si bien las herramientas digitales son una parte común de la vida de muchos jóvenes, esto no significa que todas las herramientas digitales sean inclusivas para todos los jóvenes. El acceso a dispositivos y datos, los problemas de usabilidad del software o la falta de competencias en cultura mediática pueden ser factores que excluyan a algunos jóvenes. Tal y como en un proyecto presencial, es importante evaluar quiénes podrían quedar excluidos y tomar medidas para afrontarlo.

**4. Identificar las herramientas y espacios que utilizan los jóvenes.** Los hábitos de uso digital varían mucho, sobre todo entre generaciones. Es posible que su organización utilice un determinado software de chat de vídeo para su personal, pero esto no significa que a los jóvenes les guste o estén familiarizados con dicho software. Usar herramientas con las que los jóvenes no estén familiarizados crea barreras y pasos adicionales que impiden la participación de los participantes. Sin embargo, a veces puede ser necesario. En este caso, puede ser necesario apoyo para ayudar a los participantes a utilizar la herramienta.

Consejos de jóvenes...

¿cuál es la mejor manera de informar a los jóvenes?

“Debemos adaptar todo el contenido adecuadamente a nuestro público objetivo y elegir con habilidad la forma de comunicación adecuada. De este modo, vale la pena asegurarnos de estar presentes en plataformas como Facebook, X, Instagram, TikTok y LinkedIn. Las reuniones presenciales también son importantes, por lo que para incluir al mayor número posible de jóvenes se deben organizar reuniones informativas en escuelas y universidades. Asimismo, es importante participar en diversas ferias y sobre todo ferias de empleo, ferias de viajes o jornadas informativas. Merece la pena realizar anuncios exteriores, sobre todo en espacios urbano-rurales (paradas de autobús, escuelas, galerías, etc.). Además de cuidar la eficacia de la información, también es fundamental recordar que muchas personas se enteran de las oportunidades de participar a través de sus amigos de las escuelas o universidades, lo que demuestra que los resultados duraderos vendrán de cuidar a quienes están actualmente activos, ya que son ellos quienes pueden continuar transmitiendo el conocimiento que han adquirido y alentar a otros a involucrarse”.

Para obtener más ayuda sobre cómo llevar a cabo actividades de participación digital para jóvenes, pruebe estos recursos:

- ✎ Participación juvenil: [Pautas para una participación electrónica satisfactoria de los jóvenes](#)
- ✎ El [sitio web de Youth Work EU](#)



Kacper, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk

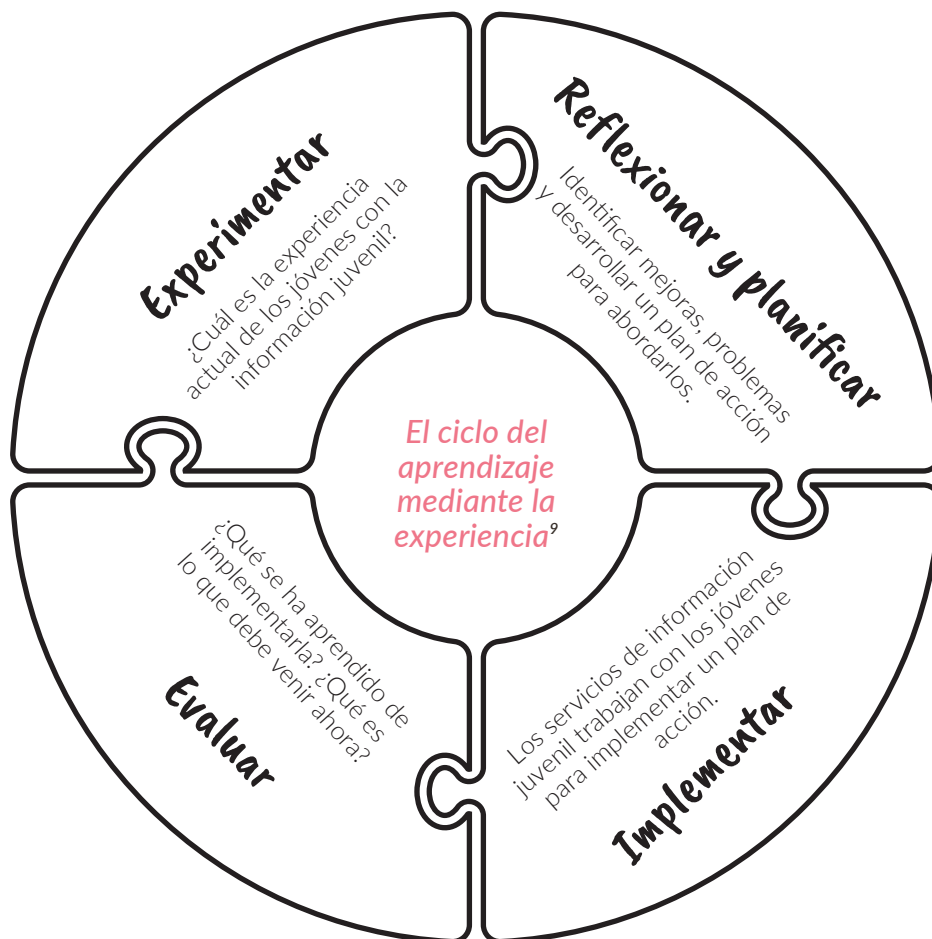
## Espacio y apoyo para que los jóvenes lideren

**Apoyar a los jóvenes para que asuman el liderazgo** en las actividades de participación juvenil es una forma de compartir el poder con ellos y darles control sobre la forma en que se desarrolla su participación. Esto ayuda a garantizar que los temas abordados sean más relevantes para los participantes (ya que habrán sido elegidos por los propios jóvenes) y también garantiza que los métodos utilizados sean amigables para los jóvenes.

Que los jóvenes tomen la iniciativa puede suponer:

- Apoyar a los jóvenes para planificar, diseñar, ejecutar y evaluar **proyectos de información juvenil**, como por ejemplo a través de la educación entre pares, y
- Apoyar a los jóvenes para planificar, diseñar, ejecutar y **evaluar actividades para la participación de los jóvenes**: como jóvenes voluntarios que diseñan una consulta con otros jóvenes o toman la iniciativa a la hora de facilitar las reuniones.

Para ambos enfoques es necesaria la colaboración entre los servicios de información juvenil y los jóvenes. **Los jóvenes necesitan un apoyo eficaz y una formación** que les ayude a asumir roles de liderazgo. **Los métodos de enseñanza no formal y el aprendizaje mediante la experiencia** son las formas de apoyar esto. Al utilizar el aprendizaje mediante la experiencia, los servicios de información juvenil pueden trabajar en colaboración con ellos para desarrollar su trabajo y permitirles ser líderes activos en la prestación de servicios de información juvenil. Este enfoque puede ayudar a los jóvenes a comenzar a liderar los cambios que desean ver. El proceso de aprendizaje se describe en el ciclo de aprendizaje mediante la experiencia:



<sup>9</sup> Este modelo se basa en Kolb, DA, et al, 2001. *Experiential learning theory: Previous research and new directions. Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles* 1, 227-247. Se adapta aquí específicamente para los servicios de información juvenil.

**El ciclo tiene cuatro etapas:**

1. **Experimentar:** el ciclo comienza a partir de la experiencia de los jóvenes de acceder y usar los servicios de información juvenil. Esta experiencia informa sobre sus puntos de vista y opiniones sobre la calidad de la información que reciben los jóvenes.
1. **Reflejar y planificar:** en esta etapa, los jóvenes reflexionan sobre su experiencia con la información juvenil. Identifican fortalezas y debilidades, así como las áreas de mejora en los servicios de información juvenil. Sobre esta base, los jóvenes y los servicios de información juvenil trabajan conjuntamente para desarrollar los planes de acción y mejora.
1. **Implementar:** a continuación, los servicios de información juvenil trabajan con los jóvenes para implementar los planes de acción. Esto podría implicar que los jóvenes desarrollen activamente nuevos contenidos, ejecuten un nuevo proyecto, realicen un evento de consulta o una variedad de otras cosas. En cualquier caso, los jóvenes deben participar activamente en la implementación y asumir un papel de liderazgo.
1. **Evaluar:** después de que se haya implementado el plan, los jóvenes y los servicios de información juvenil trabajan juntos para evaluar qué cambios se han logrado. ¿Mejoró la información juvenil tal como ellos esperaban?

En este punto, el ciclo comienza de nuevo. Los jóvenes tendrán una nueva experiencia de los servicios de información, basada en su experiencia de intentar implementar sus acciones. Pueden comenzar de nuevo a reflexionar sobre estas experiencias e identificar otras áreas de desarrollo y mejora. Sus habilidades y competencias de liderazgo también se habrán desarrollado, lo que les permitirá asumir cada vez más liderazgo dentro del proceso a medida que el ciclo se repita.

Consejos de jóvenes...

**apoyar a los jóvenes para que sean líderes**

“Siempre que piense que el grupo está listo para empezar a participar por sí mismo, tendrá que estar con ellos, incluso si les permite que empiecen a hacer cosas por sí solos. Así que, creo que hay que tener paciencia y acompañar a un grupo hasta que estén preparados para empezar a hacer las cosas por sí mismos. Y eso podría ser un año, podrían ser dos años, pero es un estándar sólido, tiene que estar con ellos”.



**Yaiza, España**  
Embajadora de la Juventud de ERYICA

Consejos de jóvenes...

**apoyar a los jóvenes para que sean líderes**

“Hay que mostrarles el camino y, sobre todo, motivarlos desde el principio del camino. Mientras tanto, uno debe de manera sistemática ofrecer apoyo mental. Es importante valorar su trabajo, ya que ser líder es extremadamente difícil. También debe haber formación para los líderes para ayudarlos a gestionar el grupo y ampliar la competencia y las habilidades necesarias para la toma de decisiones y la gestión del grupo”.



**Anna, Polonia**  
Joven periodista de Eurodesk



Utilice esta lista de verificación cuando planifique una actividad de participación juvenil. Puede ayudarle a garantizar que cuenta con el apoyo adecuado para los jóvenes durante la actividad.

## Lista de verificación: Espacio y apoyo para la participación de los jóvenes

Si puede marcar cada elemento, puede tener la seguridad de que los jóvenes recibirán el apoyo adecuado y que el entorno y los métodos de trabajo serán favorables para ellos.

### Lista de verificación

- La actividad se llevará a cabo en un horario adecuado y accesible para los jóvenes involucrado
- La actividad se desarrollará en un espacio (físico o digital) que sea acogedor, accesible y amigable para los jóvenes involucrados.
- La información sobre los temas que se debatirán durante la actividad se compartirá con los jóvenes de una manera que sea fácilmente comprensible para ellos.
- Los métodos y formatos utilizados durante la actividad serán amigables, divertidos y accesibles para los jóvenes involucrados.
- Durante la actividad, se tomarán medidas para garantizar que se valore la diversidad de las opiniones y se escuchen las contribuciones de todos los jóvenes.
- Los métodos, la información y los formatos utilizados en la actividad serán adaptables para satisfacer las necesidades y las capacidades de una variedad de jóvenes.
- Los trabajadores de la información juvenil que apoyarán la actividad tienen las competencias, la actitud, la formación y la orientación pertinentes para apoyar eficazmente la participación de los jóvenes.
- Durante la actividad, se tomarán medidas para garantizar que el espacio sea seguro y de apoyo para todos los jóvenes participantes.
- Los responsables de la toma de decisiones del servicio de información juvenil implicados en la actividad tienen un compromiso real con la participación de los jóvenes.
- La actividad ofrece oportunidades para que los jóvenes tomen la iniciativa en cómo se diseñan y ejecutan las actividades de participación juvenil.

### Notas

Describe cómo apoyará a los jóvenes durante la actividad de participación juvenil. ¿Qué pasos tomará para marcar todas las casillas anteriores?

---

---

---

---

---

## 2.5 Seguimiento del cambio: Ser explicable y transparente

La participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil consiste en permitirles influir y generar cambios. En cualquier actividad de participación, es importante ser transparentes sobre **el alcance, el propósito y las posibles repercusiones o cambios a los que pueda conducir la actividad de participación**. Los servicios de información juvenil deben **rendir cuentas ante los jóvenes involucrados** y mostrar claramente cómo y dónde han realizado cambios en función de las opiniones expresadas por los jóvenes sobre la información juvenil.

La rendición de cuentas y la transparencia son especialmente importantes para las actividades de participación juvenil que les permiten expresar sus opiniones a los responsables de la toma de decisiones de los servicios de información juvenil. En estas actividades, **los jóvenes hacen recomendaciones y sugieren ideas para el cambio**. Se espera que los responsables de la toma de decisiones actúen según estas recomendaciones y traten de implementarlas. Esto significa abordar la participación con un compromiso real de actuar en función de lo que dicen los jóvenes y tener en cuenta sus opiniones.

Sin embargo, incluso los responsables de tomar las decisiones que estén plenamente comprometidos a escuchar a los jóvenes no podrán llevar adelante todas las ideas y sugerencias formuladas durante una actividad de participación. Puede haber varias razones para esto:

- **Los responsables de la toma de decisiones involucrados pueden no tener suficiente autoridad**, p. ej., los jóvenes identifican la necesidad de una ley nacional sobre información juvenil. Los responsables de los servicios de información juvenil implicados en la actividad no pueden ponerla en práctica por sí mismos, ya que solo otros niveles de gobierno y los legisladores pueden redactar leyes.
- **Los responsables de la toma de decisiones involucrados pueden no tener suficiente presupuesto y recursos**, p. ej., los jóvenes sugieren que se construya un nuevo centro de información juvenil en el centro de la ciudad. Los responsables de los servicios de información juvenil implicados en la actividad están de acuerdo, pero no disponen de presupuesto para ello.
- **Puede haber problemas verdaderos con las ideas sugeridas**, p. ej., los jóvenes sugieren que TikTok se utilice como canal principal para una nueva campaña de información juvenil. El servicio de información juvenil está administrado por el gobierno y, por lo tanto, no puede usar TikTok porque está administrado por los medios estatales chinos.

Otro factor es el tiempo necesario para implementar los cambios, lo cual es especialmente cierto en el caso de ideas de mayor envergadura y complejidad. También puede haber obstáculos para hacer cambios con rapidez cuando los servicios de información juvenil se basan en las entidades públicas, que se verán afectadas por una gama de prioridades y agendas políticas sujetas a cambios. Tomemos el ejemplo anterior, donde los administradores del servicio de información juvenil y los jóvenes están de acuerdo en que se debería construir un nuevo centro de información juvenil. Los responsables del servicio de información juvenil podrían comenzar a recaudar fondos para esto y, con el tiempo, se podría crear un nuevo centro. Este proceso tardará varios años, lo que significa que muchos jóvenes involucrados en la actividad de participación original no verán el beneficio directo de los cambios. Quizás sean demasiado mayores para necesitar servicios de información juvenil para cuando se haya construido.

Cualquier actividad de participación debe comunicar varias cosas con claridad a los jóvenes involucrados:

1. **¿Cuál es el alcance y propósito de la actividad?** ¿Sobre qué temas y cuestiones se centrará la actividad? ¿Qué temas y cuestiones quedan fuera del propósito de la actividad?
2. **¿Qué pasará con las cosas que dicen los jóvenes durante la actividad?** ¿Cómo se comunicarán a los responsables de la toma de decisiones? ¿Cómo esperan utilizarlas los responsables de la toma de decisiones?
3. **¿Qué ha pasado después de la actividad?** ¿Qué cambios hicieron los responsables de la toma de decisiones? ¿Qué cambios se están planeando? ¿Qué cambios no pueden realizarse y por qué?

Consejos de jóvenes...

**dar feedback**

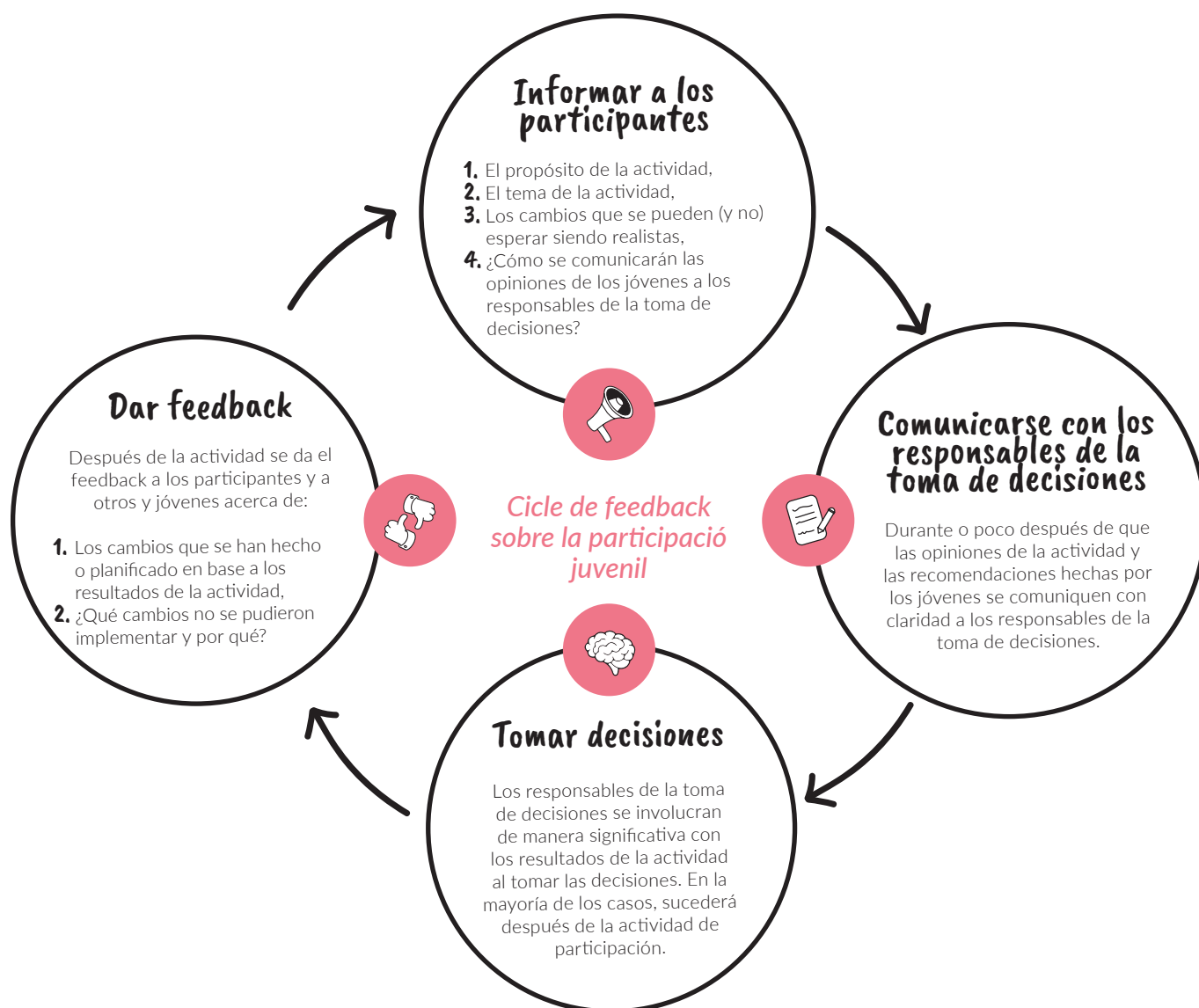
“Es importante dar feedback, porque así se determinará si vas a participar en otro proyecto, ¿va a quedarse y participar más? Que los jóvenes sepan lo que han hecho. Dígales que han participado en un proyecto y que el proyecto ha tenido éxito. Algunos resultados son gracias a ellos, porque son los que lo hicieron posible. Y es el momento de decirle a la gente que tenga paciencia, porque va a tener un resultado, no se puede ver ahora, pero en el futuro se verá. Hay que hacer al menos una reunión para motivar a la gente y hacerles recordar que están en este proceso”.



Yaiza, España

Embajadora de la Juventud de ERYICA

Esto se puede lograr creando un ciclo de retroalimentación, que implica una comunicación clara antes de la actividad sobre su alcance y propósito, seguida de una retroalimentación después de la actividad sobre cómo se han tenido en cuenta sus opiniones:



El feedback que se les da a los jóvenes después de una actividad debe ser<sup>10</sup>:

- **Completo:** Los responsables de la toma de decisiones deben explicar en qué están de acuerdo y en qué no con respecto a las sugerencias de los jóvenes. Deben delinear cómo y cuándo se llevarán adelante las ideas.
- **Amigable:** El feedback debe comunicarse de una manera que sea amigable y comprensible para los jóvenes.
- **Rápido:** El feedback debe darse rápidamente después de una actividad.
- **Con seguimiento:** El feedback debe ser parte de un proceso de diálogo continuo con más oportunidades para que los jóvenes participen en actividades de participación juvenil.

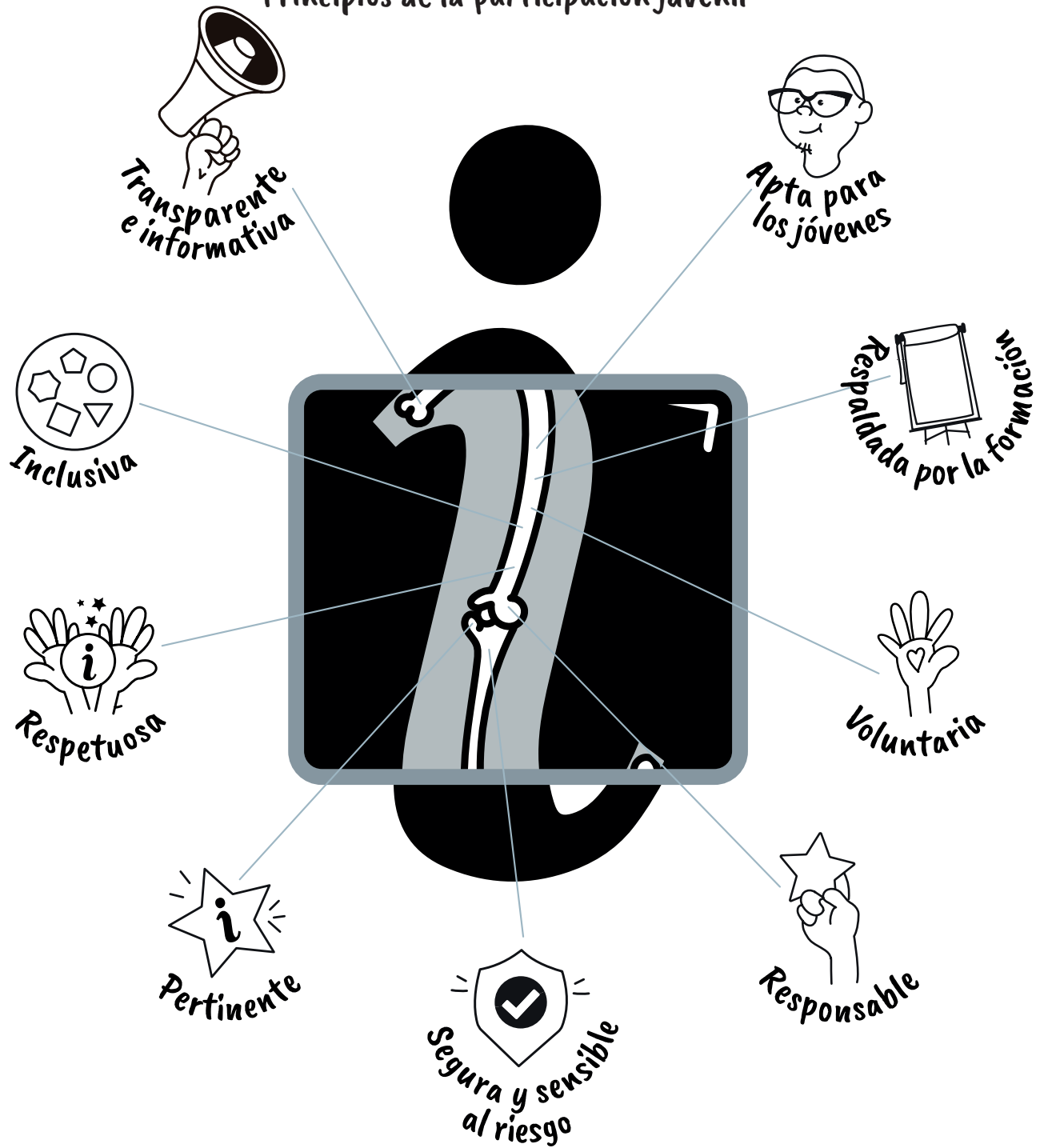
Puede utilizar la herramienta de planificación de retroalimentación en la página siguiente para ayudar a planificar qué retroalimentación tendrá que darles a los jóvenes después de su actividad de participación.

<sup>10</sup> Este concepto de feedback completo, amigable, rápido y con seguimiento está adaptado de Lundy, L. (2018) 'In defence of tokenism Implementing children's right to participate in collective decision-making', *Childhood*, 25(3), pp. 340–354. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/0907568218777292>



# Principles for Youth Participation

Principios de la participación juvenil



### Capítulo 3

# Crear información juvenil con los jóvenes

## 3.1 Crear información juvenil de manera participativa

Crear información juvenil con los jóvenes les permite conseguir influir en los tipos de información que produce un servicio de información juvenil. Involucra directamente a los jóvenes en la toma de decisiones sobre la información juvenil que se produce, como **los temas, el contenido y el diseño de la información juvenil**, así como la forma en que se difunde dicha información.

Este modelo de participación puede resultar **muy relevante** para los jóvenes involucrados. Todos los jóvenes son consumidores de información y verán rápidamente los resultados de su participación. Cuando se difunda la información que ayuden a crear, los participantes podrán identificar fácilmente la influencia que ha tenido su participación.

En este capítulo, se describen dos modelos para involucrar a los jóvenes en la creación de información juvenil:

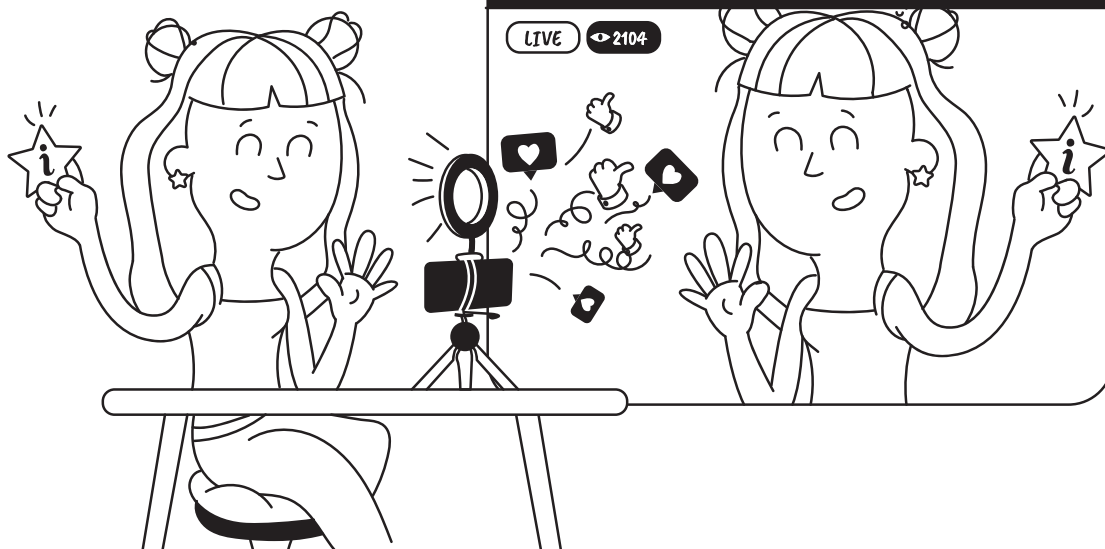
- **Los jóvenes como creadores de contenido:** este método permite a los jóvenes crear piezas individuales de información juvenil y convertirse en «jóvenes periodistas» o productores de contenido.
- **Codiseño de campañas y material de información juvenil:** este método permite a los jóvenes planificar y diseñar las campañas y el material de la información juvenil colaborando con los trabajadores de la información juvenil.

Consejos de jóvenes...

**¿cómo permitir que todos los jóvenes participen?**

“Una de las formas de llegar a los jóvenes es a través de los trabajadores juveniles locales que estén familiarizados con ellos y sus necesidades. De esta manera, también se puede fortalecer la confianza de los jóvenes”.

Maria, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk



## 3.2 Los jóvenes como creadores de contenido

Apoyar a los jóvenes para que se conviertan en creadores de contenido, a veces llamados «jóvenes periodistas», es una forma sencilla y eficaz de permitir que los jóvenes participen directamente en los servicios de información juvenil. Este método de participación se basa en que los jóvenes asuman roles voluntarios para producir artículos periodísticos, publicaciones en redes sociales u otras formas de información juvenil. Luego, esta información puede difundirla el servicio de información juvenil, o los jóvenes también pueden asumir un papel en la difusión (véase el Capítulo 4). Al participar directamente en la producción de contenidos, **los jóvenes toman decisiones e influyen en el contenido que se produce**.

**La formación y el apoyo** a los jóvenes es una parte clave de este método de participación. Los participantes necesitan desarrollar las habilidades necesarias para crear información de calidad para los jóvenes. La oportunidad de desarrollar una cultura mediática e informacional y habilidades periodísticas es también una de las cosas que pueden motivar y atraer a gente al proyecto, lo que lo hace especialmente, pero no exclusivamente, adecuado para jóvenes que buscan una futura carrera en esta área.

También se necesita **control de calidad y apoyo editorial**. Cualquier contenido producido por jóvenes debe ajustarse a los mismos estándares y calidad que el servicio de información juvenil aplica a todo su trabajo. Es importante contar con procesos establecidos para que los jóvenes comprendan y reciban apoyo para cumplir con todos los requisitos de calidad. Esto significa ser **transparentes** y claros acerca de cómo cualquier contenido que produzcan los jóvenes puede tener que aprobarlo o editarlo el servicio de información juvenil. Es importante asegurarse de que los participantes estén completamente **informados** sobre esto al comienzo del proyecto.

## Apoyar a los jóvenes para crear información juvenil de calidad

Al participar en la creación de contenidos, los jóvenes necesitarán formación y orientación constante por parte de los trabajadores de la información juvenil. Los jóvenes aportan perspectivas e ideas juveniles valiosas; todo el mundo tiene algo que transmitir a su comunidad o al público en general. Sin embargo, crear contenido de calidad también requiere conocimientos y habilidades específicos. Independientemente de si se trata de un artículo para un sitio web o de un conjunto de publicaciones en las redes sociales, desarrollar información juvenil de forma satisfactoria requiere aprender una variedad de competencias diferentes. Los jóvenes que participan en la creación de contenidos necesitarán formación para desarrollar dichas competencias.

Basándose en su propia experiencia, **Rafaela Landikusic, una joven periodista croata**, advierte que se necesita una formación básica para los productores de contenidos en varias áreas:

- 1. La importancia de la escritura objetiva:** si estamos informando sobre algo con lo que no estamos de acuerdo o estamos a favor, sigue siendo necesaria para presentar objetivamente los hechos al respecto, sin tratar de influir en el público, pero ofrecer los suficientes datos creíbles para que formen su opinión al respecto.
- 2. La necesidad de verificar la información:** con las redes sociales como una de nuestras principales fuentes de información, es fácil incluir por error un elemento de historia falsa en nuestro artículo; es importante ser responsable y comprobar nuestras fuentes nuevamente.
- 3. Evitar el plagio:** la pieza que estamos escribiendo debe ser nuestra, incluso si la historia es predominante, debe incluir el factor de originalidad del escritor y todas las fuentes deben citarse de manera precisa.
- 4. El propósito de contar historias:** la escritura debe ser clara para que cualquiera pueda entender la esencia del asunto que se está retratando.
- 5. Estilo:** información técnica sobre el estilo o la estructura de la historia adecuados para el contenido que se está creando. Además, podría ser necesaria una formación en diseño si hay contenido gráfico involucrado.

En función de las necesidades de los jóvenes, esta formación inicial sobre cultura mediática e informacional se puede ofrecer a través de un breve seminario web, una reunión o un conjunto de herramientas sencillo.

Después de la formación, los trabajadores de la información juvenil pueden asumir un papel similar al de un editor y ayudar a los jóvenes a desarrollar contenidos específicos. Según Rafaela, un 'editor' puede ofrecer ayuda para desarrollar una idea inicial y preparar un primer borrador. Es una buena forma de acercarse a alguien que aún está preparando una historia o que quiere escribirla, pero no está seguro y necesita más aportaciones o inspiración. Una vez que el borrador esté listo, comienza un proceso de edición en el que el editor señala todo lo que tiene que aclararse, acortarse o cambiar de algún modo. Durante el proceso, el editor también debe estar disponible para cualquier pregunta o sugerencia adicional, estando atento y esforzándose por ayudar a producir un artículo de buena calidad.





### 3.3 Buenas prácticas e iniciativas

#### Žinau viską (Ho sé tot) Joves periodistes Lituània

El programa de periodistas jóvenes «I know all», dirigido por el **Consejo de la Juventud de Lituania, LiJOT- Eurodesk Lituania**, conecta a jóvenes interesados en el periodismo, la escritura, la fotografía y otros tipos de creación de medios.

Este programa brinda a los jóvenes la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y habilidades necesarias para el periodismo y marca los pasos hacia el desarrollo de la carrera. Los jóvenes periodistas son responsables de escribir historias en el sitio web del proyecto «**Žinau viską**», sobre oportunidades y noticias para los jóvenes. Además, elaboran una revista anual en la que entrevistan a reconocidos especialistas que pueden ofrecer asesoramiento a los jóvenes.



#### Top Ton Pro Francia

Mire las grabaciones de las retransmisiones de los mejores streamers de Top Ton Pro



El «Top Ton Pro» está organizado por la asociación **Info Jeunes Occitanie** (Eurodesk Francia). El proyecto permite a los jóvenes (apoyados a través de la integración profesional o como voluntarios) hacer retransmisiones en Twitch para otros jóvenes y entrevistar a un profesional sobre su trabajo. El objetivo es ofrecer información entre pares, a través de un canal que ellos mismos utilizan, sobre puestos de trabajo que no suelen ofertarse y trayectorias profesionales elegidas por los jóvenes. Algunas de las competencias movilizadas por este proyecto son: obtener información sobre el trabajo de antemano, reunirse con un profesional para preparar una entrevista, aprender a trabajar en equipo, ganar confianza frente a la cámara y desarrollar habilidades periodísticas y mediáticas. Un grupo de 10 jóvenes participó en la organización de 5 retransmisiones de «Top Ton Pro». Unas 20 personas se conectaron en directo y 500 las vieron como repeticiones.



## El grupo de jóvenes periodistas europeos

En vista del Año Europeo de la Juventud 2022, Eurodesk y la Comisión Europea crearon el grupo de *jóvenes periodistas europeos*. Su objetivo era dar voz a los jóvenes involucrándolos en la creación de contenidos y dando visibilidad a sus proyectos. El grupo de jóvenes periodistas europeos estuvo formado por 11 jóvenes procedentes de 5 países. Produjeron contenidos narrativos (artículos, vídeos y podcasts) en la página dedicada al Año Europeo de la Juventud, [accesible a través del Portal Europeo de la Juventud](#), sobre temas relevantes para los jóvenes, lo cual garantizó que se facilitara de información entre pares y la creación de una comunidad juvenil tras el Año Europeo de la Juventud y los Jóvenes Periodistas Europeos. Estos jóvenes también participaron en eventos organizados en toda Europa durante el Año de la Juventud. Para apoyar su labor, los jóvenes periodistas recibieron formación por parte de expertos en el campo del periodismo.

## 3.4 Codiseñar las campañas de información juvenil y los proyectos



El codiseño es una forma profunda y amplia de involucrar a los jóvenes en la producción de información juvenil. En lugar de involucrar únicamente a los jóvenes en la creación de piezas individuales de contenido, el codiseño involucra a jóvenes en **desarrollo de toda la campaña de información o proyecto de principio a fin**. El codiseño se puede utilizar en todas las etapas del proceso de diseño de un proyecto o campaña, pero funciona sobre todo en las primeras etapas del desarrollo de ideas y planificación.

Los métodos de codiseño se basan en **los jóvenes que trabajan directamente con los trabajadores de la información juvenil** para planificar y dar forma a la campaña o proyecto de forma colaborativa. Por lo general, implican una serie de talleres de diseño conjunto facilitados que reúnen a ambos grupos en un diálogo para llegar a decisiones compartidas sobre el diseño de las campañas o los proyectos.

Durante los talleres, los trabajadores de la información juvenil y los jóvenes **comparten el poder en la toma de decisiones** y se busca un alto nivel de participación (ver Capítulo 1, la Escalera de la participación). Ambos grupos aportan distintos puntos de vista y experiencia sobre cómo debe desarrollarse la campaña. Este enfoque permite que los jóvenes se conviertan en parte activa del desarrollo creativo y al mismo tiempo aprovechen la experiencia de los trabajadores de la información juvenil.

### Otros recursos

Los recursos para los talleres de codiseño se pueden encontrar en:

-  [Guía de diseño centrado en el ser humano de Ideo.org](#)
-  Co.Crear. [Vídeos de formación sobre codiseño e informe de mejores prácticas.](#)

Además, puede leer la sección sobre el diseño de los servicios en el Capítulo 6. El diseño de los servicios es una forma específica de metodología de codiseño utilizada a nivel del servicio.



Otros componentes clave del codiseño incluyen:

- **Basándose en la experiencia vivida del público de la campaña o grupo objetivo del proyecto:** los jóvenes involucrados en el proceso de codiseño deben ser el público objetivo de la campaña o proyecto de información juvenil. En algunos casos, esto podría significar un grupo representativo e inclusivo de jóvenes. No obstante, si el proyecto o campaña está dirigido a un grupo específico de jóvenes, estos deberían ser los que participen en el proceso de codiseño (véase el Capítulo 2).
- **Implicación continua desde el principio hasta el final:** el codiseño involucra a los jóvenes en todo el proceso de diseño de una campaña o proyecto, desde la formulación del tema hasta el desarrollo y la prueba del contenido preliminar. Los trabajadores de la información juvenil que trabajan en el proyecto o campaña deben comprometerse a posponer las decisiones de diseño hasta después de haber recibido el feedback y el diálogo de los jóvenes y, luego, deben desarrollar ideas y soluciones basadas directamente en dicho feedback.
- **Un enfoque en los resultados:** el proceso de codiseño necesita un alcance y un objetivo final claros. En el caso de la información juvenil, significaría crear, gestionar y evaluar una campaña o proyecto específicos de información juvenil. Una vez finalizada la campaña o proyecto, el proceso de codiseño llega a su fin. Puede iniciar un nuevo proceso de codiseño para una nueva campaña o proyecto de información juvenil.
- **Un proceso repetitivo:** las ideas, actividades y contenidos de la campaña o proyecto deben probarse y evaluarse continuamente con los jóvenes, lo que puede significar probar borradores y prototipos iniciales, así como obtener comentarios del público después de que se haya publicado el contenido, lo que permite hacer cambios y adaptaciones a lo largo de la campaña o el proyecto, basándose en los comentarios de los jóvenes.

## Etapas del codiseño de una campaña o proyecto

Los talleres de codiseño se realizan en una serie de etapas. **Los talleres los dirige un facilitador** que utiliza una variedad de **métodos de facilitación creativos** diseñados para estructurar el debate para lograr resultados clave. El proceso exacto puede variar, pero es frecuente que se realicen múltiples talleres con participantes y trabajadores de la información juvenil. Diferentes jóvenes pueden participar en diferentes etapas del proceso, lo que puede ser particularmente valioso, ya que permite que el codiseño se realice a largo plazo, incluso durante varios años, sin requerir un compromiso prolongado de los mismos participantes.

### Etapa 1 Comprender y definir los problemas

Los participantes aprenden unos de otros y definen el problema y los desafíos que la campaña de información pretende abordar. Esta etapa se centra en definir el público o grupo objetivo de la campaña, comprender sus necesidades de información y recopilar conocimientos sobre los temas, lo que puede ser especialmente importante si el público o el grupo objetivo proviene de un entorno cuyas experiencias pueden ser muy específicas, como jóvenes refugiados o jóvenes de entornos LGBTQIA+.

Se acuerdan las metas y objetivos de la campaña de información. Se definen objetivos clave, actividades, mensajes, temas, tipos de contenido y canales.

### Etapa 2 Desarrollar las posibles ideas de la campaña o el proyecto

### Etapa 3 Hacer prototipos de los conceptos y pruebas de usuario

En el caso de las campañas de información, el contenido de la campaña se diseña y prototipa conjuntamente. Los prototipos se prueban con el público de la campaña para obtener un feedback temprano. En el caso de los proyectos, se pueden desarrollar y poner a prueba actividades y herramientas a pequeña escala.

*Una vez completado el proceso de planificación inicial, pueden darse otras dos etapas:*

Los servicios de información juvenil difunden el contenido de la campaña o lanzan el proyecto. Los jóvenes pueden participar activamente en la difusión o entrega.

### Etapa 4 Implementación

En una campaña o proyecto a largo plazo, los comentarios de los usuarios también pueden incorporarse a los talleres de coproducción después de la implementación, lo que permite repetir las etapas de coproducción anteriores. Los participantes del taller pueden perfeccionar y mejorar la iniciativa a medida que avanza, basándose en los nuevos conocimientos obtenidos a partir de los comentarios de los usuarios.

### Etapa 5 Feedback de los usuarios y evaluación

Se recopilan los comentarios de los usuarios y se evalúa la eficacia de la campaña o el proyecto (véase el Capítulo 6 para más información sobre la evaluación).



## Buenas prácticas e iniciativas

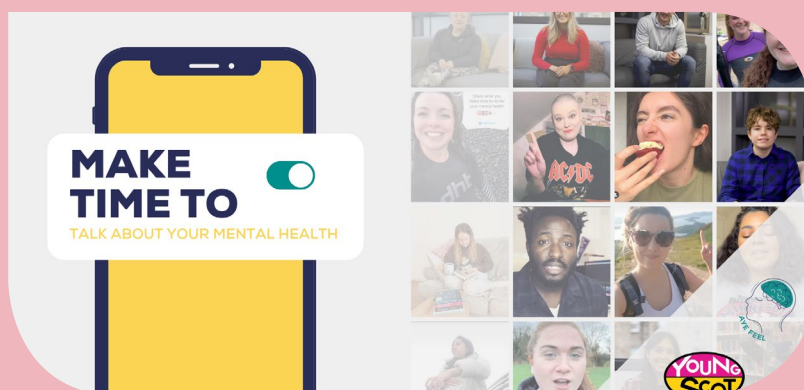
### Radio web Italia

La organización Associazione Link gestiona la radio web juvenil Agoradio. Los temas del podcast están abiertos a propuestas de los jóvenes y también están vinculados a la implementación de proyectos específicos que lleva adelante la organización. Los jóvenes participan en el proceso de producción de los podcasts, así como en su difusión a través de plataformas de redes sociales. El proyecto lleva tres años y la organización lo identifica como una herramienta potente para promover la ciudadanía activa y la participación, sobre todo durante la pandemia de la COVID-19. Una vez al mes, los participantes del proyecto de radio web se reúnen para comentar las actividades del mes anterior y hacer planes para el mes siguiente. La organización también ofrece sesiones de formación específicas para jóvenes sobre las habilidades de presentación y los aspectos técnicos de la radio web.



Young Scot asesora a otras organizaciones que quieran codiseñar una campaña de información para jóvenes para:

- Darles a los jóvenes el control en el diseño de las campañas de información y garantizar que estén dirigidas por jóvenes para jóvenes.
- Permitir que se escuchen las voces de los jóvenes.
- Empoderar a los jóvenes para que sean agentes del cambio e influencia en el sistema compartiendo el poder.



### Campaña de información sobre salud mental #MakeTimeTo Escocia, Reino Unido

Este proyecto fue creado por Young Scot, la organización nacional de información y ciudadanía para jóvenes de Escocia (Reino Unido). Como parte de nuestra iniciativa #AyeFeel, Young Scot lanzó una campaña llamada #MakeTimeTo, totalmente codiseñada con jóvenes. Animó a los jóvenes a reservar tiempo para ellos mismos y para su salud mental. La campaña fue diseñada con 25 jóvenes voluntarios (de entre 14 y 25 años). El objetivo de nuestros jóvenes voluntarios era crear una campaña que animara a los jóvenes a #MakeTimeTo priorizar su salud mental.

La participación de los jóvenes en el centro de la campaña de información garantizó que la idea final se basara en las necesidades de los ciudadanos actuales y futuros. Esta campaña fue un gran éxito, llegando a más de 3 341 588 personas, de las cuales el 82 % estuvo de acuerdo o muy de acuerdo en que la publicidad es clara en cuanto a que los jóvenes deben dedicar tiempo para cuidar su salud mental.



## Proyecto BeEurope de Eurodesk

Durante el Año Europeo de la Juventud, Eurodesk desarrolló el programa BeEurope para poner de relieve a los jóvenes que viven en Europa y comprender «lo que implica ser un joven europeo en 2022». Con 14 episodios y 15 jóvenes de distintos países europeos, el objetivo era entrevistar y explorar cómo los más jóvenes experimentan su identidad europea y aprovechan las oportunidades que se les brindan. La mayoría de los entrevistados participaron en programas europeos (proyectos en el extranjero, iniciativas de participación juvenil, intercambios juveniles, voluntariado, etc.) y los temas de los podcasts estaban relacionados con sus intereses (p. ej., desarrollo sostenible, LGBTQIA+, solidaridad). El programa fue una excelente manera de compartir esas experiencias e inspirar a otros.

El programa BeEurope fue copresentado por Harry McCann, miembro del grupo de jóvenes periodistas europeos de 2022 y Mirea Pla Mateu, joven becario en Eurodesk Brussels Link. Los jóvenes entrevistados, junto con la guía de sus coordinadores nacionales, eligieron los temas que querían abordar durante el programa. Por tanto, el proyecto fue codiseñado por jóvenes para jóvenes, haciéndolo lo más cercano posible a sus intereses y realidades personales.



El programa fue grabado en directo en Twitch.



Todos los episodios están disponibles en YouTube y Spotify.



## ERYICA Campaña #mindmymind

En 2020, la pandemia de la COVID-19 puso de relieve la necesidad de prestar especial atención a la salud mental de los jóvenes. Tras una consulta con los miembros de ERYICA, que destacaron los problemas más recurrentes planteados por los jóvenes en contacto con los servicios de información juvenil, se decidió que el tema de la campaña del Día Europeo de la Información Juvenil (EYID) 2021 debía ser la salud mental.

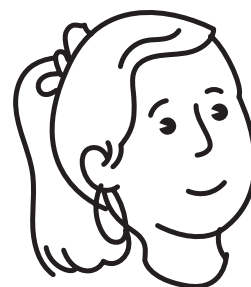
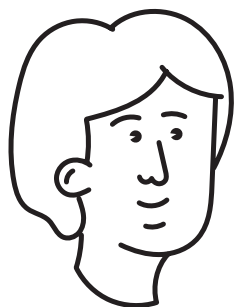
Aunque fue diseñada estratégicamente por la Secretaría de ERYICA, la campaña fue diseñada conjuntamente con los jóvenes. En la primera fase, se preguntó a los jóvenes europeos cómo había afectado la situación del año anterior a su bienestar mental y emocional. Se recibieron más de 1800 respuestas de jóvenes de 42 nacionalidades. Estos testimonios ayudaron a un joven diseñador a dibujar diez imágenes que reunían los distintos sentimientos de los jóvenes. Estas fueron la base de la campaña de sensibilización sobre la importancia de combatir el estigma en torno a los problemas de salud mental y normalizar la necesidad de pedir ayuda. La campaña se difundió durante las dos primeras semanas de abril con motivo del EYID21. Alcanzó más de 170 000 impresiones y se tradujo a 16 idiomas europeos. Se puede acceder al informe completo de la campaña [aquí](#).

## ¿Cuál es la mejor forma de dar retroalimentación a los jóvenes voluntarios para mantenerlos activos y motivados?

Consejos de Kacper Król, joven periodista polaco de Eurodesk

El desarrollo de cualquier competencia es un proceso largo, que consta de muchos elementos. La cuestión clave, de la que depende en la mayoría de los casos, es los comentarios que recibimos de la otra persona. Por lo tanto, vale la pena pensar cómo debería ser una retroalimentación eficaz, para que nosotros mismos seamos capaces de presentarla de manera eficaz a los demás. La retroalimentación se produce siempre que se realiza una determinada tarea y hace referencia básicamente a dos aspectos: si la tarea se llevó a cabo según lo previsto y cómo se llevó a cabo. Y esta es la primera conclusión, muy importante: al presentar la retroalimentación, debemos tener cuidado no solo de evaluar el efecto de la acción evaluada, sino también todo el proceso que conduce a ella, porque muchas veces sucede que el objetivo no se ha alcanzado plenamente, pero la persona que estamos evaluando se ha desarrollado, por lo que debemos tomar nota de ello e incluirlo en nuestra retroalimentación. Así, la persona a la que recibe los comentarios podrá aprender mucho sobre su trabajo y utilizar los consejos recibidos en el futuro. Gracias a la retroalimentación podemos aprender fácil y eficazmente lecciones de nuestras acciones y encontrar formas de desarrollarnos más y encontrar motivación para la acción. La retroalimentación puede adoptar muchas formas:

- 1. Correctiva:** si estamos informando sobre algo con lo que no estamos de acuerdo o estamos a favor, sigue siendo necesaria para presentar objetivamente los hechos al respecto, sin tratar de influir en el público, pero ofrecer suficientes datos creíbles para que formen su opinión al respecto.
- 2. Elogiar:** con las redes sociales como una de nuestras principales fuentes de información, es fácil incluir por error un elemento de historia falsa en nuestro artículo; es importante ser responsable y comprobar nuestras fuentes nuevamente.
- 3. Educativa:** la pieza que estamos escribiendo debe ser nuestra, incluso si la historia es predominante, debe incluir el factor de originalidad del escritor y todas las fuentes deben citarse de manera precisa.
- 4. Motivadora:** la escritura debe ser clara para que cualquiera pueda entender la esencia del asunto que se está retratando.
- 5. Relacionada con el propósito de la tarea:** información técnica sobre el estilo o la estructura de la historia adecuados para el contenido que se está creando. Además, podría ser necesaria una formación en diseño si hay contenido gráfico involucrado.
- 6. Objetiva:** que la retroalimentación sea objetiva es extremadamente importante desde la perspectiva de la persona a la que hace referencia el feedback. Debemos asegurarnos de que un exceso de emoción no nos haga emitir juicios injustos o prejuicios en nuestra evaluación.



## Capítol 4

# Involucrar a los jóvenes como educadores de pares

## 4.1 ¿Qué hacen los educadores de pares?

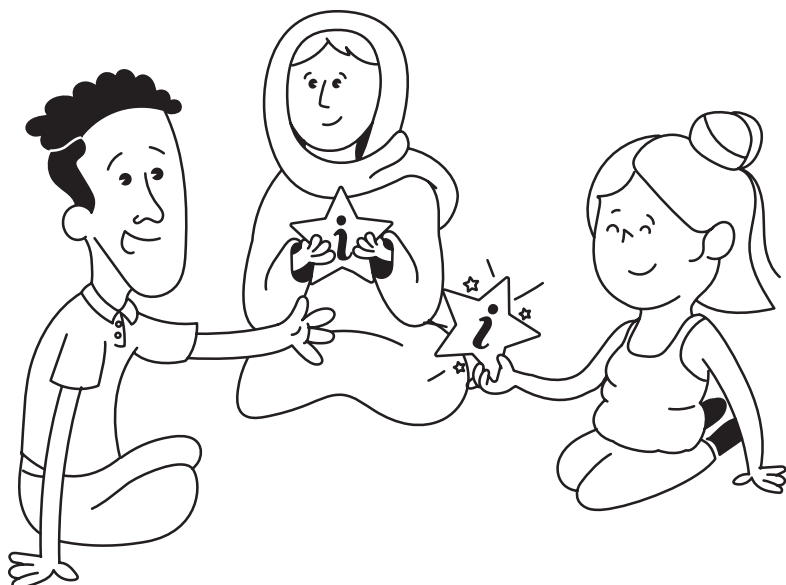
En este capítulo, se describe cómo se puede utilizar la educación entre pares como modelo de participación juvenil. La educación entre pares permite a los jóvenes asumir **roles de liderazgo** dentro de los servicios de información juvenil. Se trata de **educadores de pares** que proporcionan información de primera mano de calidad a otros jóvenes y remiten a sus pares a servicios de información juvenil. Además, trabajan con los servicios de información juvenil para preparar, desarrollar y difundir el contenido informativo.

**Los educadores de pares** son jóvenes que voluntariamente realizan actividades informales u organizadas de información juvenil con sus pares. Lo hacen en centros de información juvenil, centros y clubes juveniles, centros educativos, asociaciones juveniles, lugares de ocio y recreación y otros espacios juveniles.

La educación de pares puede ser **tan simple como hablar** con un amigo sobre un tema de preocupación particular. También puede basarse en educadores que **realicen actividades estructuradas de educación entre pares** para otros grupos de jóvenes, con el fin de facilitarles información sobre temas específicos.

Al ofrecer actividades de información juvenil, los jóvenes obtienen influencia directa sobre la información que se comparte con otros jóvenes. Los educadores de pares desarrollan sus habilidades y potencial a lo largo del proyecto. Pueden **aprender de sus experiencias** y trabajar en colaboración con el servicio de información juvenil para mejorar la calidad y el alcance de las actividades de información juvenil que ofrecen. Los educadores de pares permiten descentralizar la información juvenil y la posibilidad de establecer una conexión directa con ellos a través de un modelo de comunicación horizontal entre iguales.

Los educadores de pares actúan como **transmisores de información en un doble sentido**, recogiendo las preocupaciones y necesidades de los jóvenes con los que trabajan. Comparten estas preocupaciones con el servicio de información juvenil y pueden dar feedback sobre la calidad actual de la información juvenil. El servicio puede luego utilizar esta información para desarrollar nuevas herramientas de información y divulgación para los jóvenes.



Consejos de jóvenes...

apoyo a los educadores de pares

“Se debe escuchar a quienes ya trabajan como educadores de pares, ya que son los que mejor saben lo que necesita cada uno. Aquellos que potencialmente podrían ser educadores de pares deben recibir formación y lo que les ayudaría de verdad a tener unas herramientas útiles. A todos los jóvenes se les debe reconocer que pueden ser educadores de pares y tener una gran influencia sobre ellos”.



Maria, Polònia  
Joven periodista de Eurodesk

Consejos de jóvenes...

reclutar y apoyar a los educadores de pares

“Para animar a los jóvenes a difundir información que les interesa de verdad es necesario señalar las razones que pueden hacer que crezca hasta convertirse en algo mucho más grande. Además, ofrézcales condiciones adecuadas y una cooperación específica. Los jóvenes suelen enterarse de los programas a través de sus amigos y eligen hacerlo porque escuchan historias vívidas que los convencen. Por lo tanto, es importante llegar a los jóvenes y conocerlos en sus comunidades. Las redes sociales también desempeñan un papel importante, pero es fundamental que los jóvenes con experiencia también aparezcan en esos medios”.



Anna, Polònia  
Joven periodista de Eurodesk

## 4.2 Reclutar y motivar educadores de pares

Cualquier proyecto de educación de pares comienza con el reclutamiento de educadores de pares. A la hora de reclutar y seleccionar jóvenes, es importante tener en cuenta **qué se entiende por «pares»**. La palabra *pares* viene del latín 'par' que significa igual a o 'a la par de'. La educación de pares se basa en el principio de que **la información que reciben los jóvenes que es transmitida por un igual suele considerarse más creíble y fiable** que la transmitida por figuras de autoridad. Los jóvenes que reciben educación de sus pares necesitan identificarse con ellos como alguien que es 'como' ellos y de alguna manera igual a ellos.

*«Un par es una persona que pertenece al mismo grupo social que otra persona o grupo. Los pares son individuos que comparten valores, experiencias y estilos de vida relacionados y que tienen aproximadamente la misma edad».*

*Información juvenil entre pares  
Manual de formación para trabajadores de la información juvenil, formadores y educadores de pares*

El aspecto 'par' también puede basarse en **otras partes de la identidad y los orígenes de una persona** como la etnia, la religión, el género, la orientación sexual, la ocupación, el estado de salud o el lugar de residencia.

A la hora de reclutar y seleccionar educadores de pares, es importante pensar en los jóvenes a los que van a educar. Por lo general, los educadores de pares deben provenir del mismo grupo que los jóvenes con los que trabajan. Algunos ejemplos podrían incluir:

- Jóvenes que imparten educación de pares a otros jóvenes de su escuela,
- Jóvenes inmigrantes impartiendo programas de acogida a nuevos inmigrantes,
- Jóvenes que imparten programas a jóvenes de su barrio con quienes tienen relaciones de amistad.

**No hay dos personas exactamente iguales**, por lo que el grado en que los participantes perciben a alguien como un igual variará de persona a persona.

Por encima de todo, los educadores de pares necesitan estar motivados e interesados en asumir roles voluntarios. Ser un educador de pares requiere un compromiso prolongado por parte de los jóvenes. Para que sea atractivo y motivador, el rol debe aportar beneficios a los jóvenes involucrados, como:

- La oportunidad de desarrollar nuevas habilidades como facilitador o formador,
- Reconocimiento formal del trabajo voluntario realizado, a través de la acreditación y validación,
- La oportunidad de abordar cuestiones de información juvenil que motivan personalmente a los educadores de pares.

Los beneficios deben comunicarse claramente durante el reclutamiento (véase el Capítulo 2). Asimismo, es importante comunicar de forma transparente qué compromiso se requiere para el puesto, así como qué apoyo se ofrece. Puede resultar útil elaborar directrices claras o incluso una descripción del puesto.



## 4.3 Formar y apoyar a educadores de pares

Después de reclutar a los educadores de pares, es necesario ofrecer una formación inicial para **ayudar a los participantes a desarrollar sus competencias en la educación entre pares**. La formación puede impartirse en una variedad de formatos, pero se recomiendan técnicas de enseñanza no formal que ayuden a un grupo de jóvenes a trabajar juntos en colaboración.

Una formación inicial de educadores de pares debe permitir a los jóvenes:

- Desarrollar su comprensión del papel de un educador de pares y qué es la educación de pares.
- Desarrollar las habilidades de comunicación relevantes para los educadores de pares, como las habilidades de presentación y facilitación,
- Aprender a utilizar diferentes herramientas de información juvenil con otros jóvenes,
- Planificar y diseñar actividades para realizar con sus compañeros.

Al utilizar un enfoque de trabajo en grupo, los participantes pueden aprender juntos y compartir experiencias. Pueden planificar y desarrollar actividades entre pares que realizarán juntos después de la formación, lo que les permite aprender unos de otros tanto durante la formación como a través de la realización de sus actividades.

Después de la formación inicial, los educadores de pares imparten las actividades que han planificado a sus pares. Dependiendo de las competencias y necesidades de los educadores de pares, es posible que aún necesiten el apoyo continuo de un trabajador de la información juvenil durante este período. Este apoyo puede abarcar desde la contabilidad y la colaboración con educadores de pares mientras la imparte hasta simplemente proporcionar un punto de contacto para obtener más asesoramiento y orientación.

Después de que los educadores de pares hayan realizado la actividad que planearon, se puede realizar una segunda formación, que se puede utilizar para ayudar a los educadores de pares a reflexionar y evaluar el éxito de su trabajo. Además, les proporciona un punto de vista valioso para dar retroalimentación al servicio de información juvenil sobre los tipos de herramientas de información juvenil que necesitan para avanzar. Se pueden planificar futuras actividades entre pares basándose en lo aprendido. El ciclo de aprendizaje mediante la experiencia (Capítulo 2) describe el proceso de aprendizaje por el que pasan los educadores de pares. Seguir este ciclo permite a los educadores entre pares desarrollar sus habilidades y su potencial, mejorando al mismo tiempo la calidad de la información que se imparte a los jóvenes.



### Recursos de formación entre pares

Para obtener más ayuda sobre cómo llevar a cabo actividades de participación digital para jóvenes, pruebe estos recursos:

- ✍ [Información juvenil entre pares: Manual de formación para trabajadores de la información juvenil, formadores y educadores de pares](#)
- ✍ European Peer Training Organisation (EPTO): [Kit de herramientas](#)
- ✍ Asociación UE-Consejo de Europa para la Juventud [T-Kit 6](#):





## Buenas prácticas e iniciativas

### Solidaridad por la moda Grecia

La iniciativa juvenil «*Solidaridad por la Moda*» fue creada en la incubadora de jóvenes dirigida por *Hellenic Youth Participation* y financiada como un proyecto del Cuerpo Europeo de Solidaridad. <https://www.instagram.com/solidarityforfashion/> <https://hellenicyouthparticipation.com/> <https://hellenicyouthparticipation.com/>A través de un proceso participativo, los jóvenes seleccionaron su iniciativa y diseñaron un proyecto de 12 meses que centró en los efectos de la moda rápida en el medio ambiente y en las personas, al tiempo que destacó los negocios circulares locales en Atenas. El equipo estaba formado por 20 personas (entre 18 y 30 años) divididas en grupos más pequeños para dirigir partes específicas de la iniciativa, como la comunicación, los eventos y la sensibilización. Implementaron dos mesas redondas, tres fiestas de intercambio y el evento Mind your Local Business, que fue un evento de tres días que incluyó cuarenta empresas locales sostenibles en Atenas, cincuenta y cuatro campañas, talleres de reciclaje y colaboraciones con ONG locales. El proyecto fue reconocido como una buena práctica por la Agencia Nacional Griega y seleccionado para exhibirse en la Semana de las Regiones de la UE 2021.



© Marc Doradzillo / Jugendstiftung Baden-Württemberg

### Guías de la pasión por los viajes Alemania

*Fernwehlots\*innen* (Guías de la pasión por los viajes) es un seminario de formación para educadores de pares dirigido por Jugendstiftung Baden-Württemberg y patrocinado por Eurodesk Alemania. Los jóvenes que participan en un seminario de formación para convertirse en un guía de la pasión por los viajes y asumir el papel de crear conciencia sobre las oportunidades internacionales con otros jóvenes de su escuela. El seminario está dirigido a estudiantes de 9.º grado en adelante (más de 14 años). Tiene una duración de uno o dos días y suele hacerse los fines de semana para veinte participantes por seminario. El contenido del seminario incluye formación en comunicación, ejercicios y juegos sobre temas internacionales e interculturales y juegos de rol sobre cómo se puede ayudar a otros jóvenes a viajar al extranjero durante o después de la escuela.

**A través del seminario** los participantes obtienen:

- Una visión general de las distintas posibilidades de estancias en el extranjero (como oportunidades de trabajo y viajes, prácticas de au pair, campos de trabajo, programas de voluntariado, oportunidades mundiales en granjas orgánicas, estancias lingüísticas e intercambios de estudiantes).
- Las habilidades para informar a su clase y a sus compañeros interesados sobre programas en el extranjero.
- La posibilidad de ampliar su orientación profesional y de estudios incluyendo una estancia en el extranjero.

Después del seminario, los jóvenes hacen presentaciones breves a sus compañeros de clase y facilitan información y asesoramiento a los estudiantes interesados según sea necesario. Quienes hacen las presentaciones tendrán la oportunidad de obtener un certificado Qualipass.



## Corresponsales Xuvenís España

«Corresponsales Xuvenís» (Embajadores de la juventud) es un programa organizado por la Xunta de Galicia en España en el que participan unas 500 personas de entre 12 y 30 años. Un joven corresponsal es alguien que, de forma voluntaria y responsable, dedica parte de su tiempo a difundir información juvenil a otros jóvenes. Hacen voluntariado en centros educativos, asociaciones, centros juveniles y trabajan en colaboración con un profesor o un trabajador (de la información) juvenil. Una de las funciones del corresponsal juvenil es difundir información de los jóvenes a los jóvenes y recoger solicitudes de información para transferirlas a los servicios de información juvenil. Lejos de ser mensajeros, los Embajadores de la juventud son multiplicadores de dos maneras. En primer lugar, recogen las preocupaciones y preferencias de los jóvenes en el campo en el que trabajan voluntariamente e intentan brindarles información oportuna sobre dichos temas. En segundo lugar, una vez que las necesidades de los jóvenes se transfieren al servicio de información juvenil, se envía al corresponsal un resumen semanal de información juvenil que luego puede compartirse con los jóvenes.



## Proyecto joven multiplicador de Eurodesk Italia

Eurodesk Italia implementó el proyecto Eurodesk Young Multiplier para facilitar el acceso de los estudiantes de secundaria a los programas para jóvenes de la UE. <https://youngmultiplier.eurodesk.it/> En colaboración con 30 multiplicadores Eurodesk y 76 institutos de 12 regiones italianas, 1276 jóvenes fueron formados como «Jóvenes Multiplicadores Eurodesk», con el objetivo de informar a otros jóvenes sobre las oportunidades disponibles para ellos. El programa de formación se centró en proporcionarles habilidades transferibles y vías de orientación.

Los **Jóvenes Multiplicadores de Eurodesk** tuvieron acceso a un espacio virtual especial donde pudieron encontrar enlaces actualizados a una selección de oportunidades europeas actualmente activas, lo que les permitió continuar sus actividades de comunicación entre pares a lo largo del tiempo. Al mismo tiempo, los centros educativos tuvieron la oportunidad de crear un Eurodesk Corner, un espacio físico dedicado a difundir las oportunidades europeas. A través de Eurodesk Corner, los Jóvenes Multiplicadores de Eurodesk pudieron difundir información de forma activa con un enfoque entre pares, tanto a través de herramientas en línea (p. ej., creación de una sección especializada en el sitio web del instituto, publicaciones en sus canales sociales o grupos de comunicación entre pares) y mediante la implementación de actividades en el área local durante eventos locales o eventos de relevancia para el sector juvenil (en concreto, las actividades que deben desarrollarse durante el Año Europeo de la Juventud)..



## Mapa y guía entre pares España, Portugal y Andorra

El Grupo de Trabajo Iberoinsular de ERYICA ha creado una herramienta en línea para Jóvenes Embajadores (educadores de pares). La herramienta se basa en dos elementos: un mapa de actividades de educación de pares y una guía sobre ser un corresponsal o embajador de la juventud. La función del mapa permite a los educadores de pares proporcionar información sobre las actividades que están realizando. Estas actividades se pueden visualizar y buscar por área utilizando la función del mapa. En toda la región existe una amplia gama de programas corresponsales y tipos de Jóvenes Embajadores. Aunque la mayoría de los programas están vinculados a centros de información juvenil, algunos están vinculados a centros educativos. El rango de edad y los procesos de reclutamiento también varían. Por eso, la guía tiene como objetivo crear un marco común de lo que significa ser un joven corresponsal o embajador. Incluye información sobre las directrices sobre las tareas que deben hacer los jóvenes embajadores y la importancia de la participación y la información juvenil.

## Capítulo 5

# Jóvenes codirigiendo los servicios de información juvenil

## 5.1 Responsabilizarse a nivel del servicio

Cada día, los servicios de información juvenil toman decisiones sobre su funcionamiento y los servicios que prestan, como las decisiones operativas como planificar proyectos, establecer horarios de apertura o contratar nuevo personal. Asimismo, incluye decisiones estratégicas y de gobernanza, como el desarrollo de planes anuales y el establecimiento de presupuestos. Permitirles a los jóvenes influir de forma activa en estas decisiones es un aspecto fundamental de la participación de los jóvenes en los servicios de información juvenil. Cuando los responsables de tomar las decisiones de los servicios de información juvenil comparten la toma de decisiones organizativas, lo llamamos codirección de los servicios de información juvenil.

En este capítulo, se describen varios modelos para codirigir los servicios de información juvenil, que abarcan:

- **Equipos de dirección:** donde los jóvenes se unen a grupos o comités que ofrecen orientación sobre un área específica de trabajo.
- **Participación de los jóvenes en los órganos de gobierno:** donde los jóvenes se convierten en miembros del órgano de gobierno de los servicios de información juvenil.
- **Métodos de diseño del servicio:** donde se utilizan principios de codiseño para diseñar los servicios de información juvenil en colaboración con los jóvenes.



## 5.2 Equipos de dirección y estructuras similares

Los «equipos de dirección» también pueden denominarse grupos de expertos, paneles de acción, grupos asesores, comités de jóvenes, juntas directivas en la sombra y muchos otros términos. Los equipos de dirección son grupos pequeños de personas, normalmente no más de 20, que proporcionan orientación sobre un área específica del trabajo de un servicio de información juvenil, lo que podría significar ofrecer orientación sobre un nuevo proyecto, el trabajo de la organización en su conjunto o sobre un tema específico. Los equipos de dirección se reúnen periódicamente. Pueden funcionar como una estructura permanente o pueden durar un tiempo fijo, vinculados a un proyecto particular.

El nivel de poder sobre la toma de decisiones que tienen los equipos de dirección puede variar dependiendo de cómo estén configurados (véase la escalera de Hart en el Capítulo 2). Los equipos de dirección pueden tener poder de decisión directo sobre un área de trabajo; tomar decisiones sobre cómo funciona el servicio de información juvenil en dicha área. Además, pueden desempeñar un papel consultivo, dando recomendaciones a los responsables de tomar las decisiones en materia de servicios de información juvenil (como directivos superiores o miembros de la junta directiva), quienes luego tienen en cuenta las opiniones de los grupos a la hora de tomar las decisiones.

Los equipos de dirección suelen tener un grupo fijo de participantes. Pueden estar compuestos por:

- Solo jóvenes,
- Una mezcla equitativa de jóvenes y responsables de tomar las decisiones en materia de servicios de información juvenil,
- Uno o dos jóvenes, que se suman a un equipo de dirección de responsables de tomar las decisiones en materia de servicios de información juvenil.

## Crear un equipo de dirección

Decidir el alcance y el propósito: antes de crear un equipo de dirección, tenga claro el propósito del mismo y el nivel de poder que tendrá en la toma de decisiones. Los responsables de tomar las decisiones en materia de servicios de información juvenil deben ponerse de acuerdo sobre si están dispuestos a delegar la toma de decisiones en el grupo o si este desempeñará un papel consultivo. Acordar qué áreas de la toma de decisiones son responsabilidad del grupo y en qué áreas puede ofrecer asesoramiento. Esto puede registrarse en unas «condiciones de referencia» y comunicarse de forma transparente a todos los participantes y responsables de tomar las decisiones.

**Reclutamiento de participantes:** además de la orientación sobre reclutamiento del Capítulo 2, hay varios aspectos que se deben tener en cuenta:

- Una membresía diversa e inclusiva suele ser importante para los equipos de dirección.
- Los participantes pueden beneficiarse de tener una experiencia directa con el servicio de información juvenil. Pueden utilizar estas experiencias para informar los debates.
- Los servicios de información juvenil con estructuras de membresía pueden invitar a sus miembros a nominar a jóvenes para un equipo de dirección, lo que proporciona a los participantes una base democrática para representar a los miembros.
- La colaboración con los consejos de jóvenes y otras organizaciones democráticas dirigidas por jóvenes puede ser valiosa. Los representantes elegidos de los jóvenes pueden aportar al equipo de dirección las opiniones de otros jóvenes además de las suyas.
- Puede resultar difícil motivar a los jóvenes para formar equipos de dirección, ya que los participantes no suelen ver los beneficios directos de su participación. Plantéese cómo el grupo puede ofrecer oportunidades de desarrollo y otros beneficios para los participantes.
- Reclute nuevos miembros con frecuencia. Incluso los participantes más dedicados a la postre querrán abandonar el grupo, por lo que encontrar nuevos participantes es crucial.
- El grupo debe estar diseñado de manera que resulte motivador e interesante para que los jóvenes participen en él. Los jóvenes necesitan encontrar algo beneficioso para ellos en la experiencia, y se les debe comunicar con claridad el valor de participar.

Consejos de jóvenes...

### cómo organizar reuniones

“Hágalo un poco menos formal. La formalidad es algo por lo que pasan los jóvenes a lo largo de toda su educación. Lo bonito de participar en este tipo de actividades y proyectos es el hecho de que se desprenden de ese tipo de formalidad que se ha inculcado desde el sistema educativo. Las actividades deben tener este tipo de enfoque y atracción para que sean más estimulantes y también para que sean más abiertas y más activas durante las propias actividades”.



Caterina, Croacia/Italia  
Embajadora de la Juventud de ERYICA

Consejos de jóvenes...

### cómo organizar reuniones

“Es útil tener algunos talleres y formaciones para que los jóvenes puedan desarrollar sus habilidades. Tiene que haber tiempo para todo, a veces para relacionarse con todos, para tomarse las cosas realmente en serio. Todo debe planificarse, pero tampoco demasiado estricto, ¿sabe?, flexibilidad. Si hablamos de gente más joven, es genial incluir juegos y actividades para romper el hielo, pero, aun así, es necesario tener reuniones concretas y breves. Es importante combinar estas cosas con enfoques informales, pero siempre llegar al mensaje principal y equilibrar esas dos cosas”.



Rafaela, Croacia  
Embajadora de la Juventud de ERYICA

Consejos de jóvenes...

### cómo organizar reuniones

“Antes de programar una reunión en el calendario, vale la pena considerar si la reunión es realmente necesaria. Quizás exista otra manera de lograr su objetivo. La comunicación asincrónica (correos electrónicos o mensajería interna) tiene sus desventajas, pero a veces es suficiente. Además, considere si tiene tiempo suficiente para prepararse para la reunión; será mucho más productivo cuando la agenda esté correctamente delineada. Piense detenidamente en quién puede ayudarle de manera realista a alcanzar su objetivo y quién se verá afectado por el resultado de la reunión”.



Kacper, Polonia  
Joven periodista de Eurodesk

**Reuniones ejecutivas:** los equipos de dirección pueden utilizar un proceso de estilo de comité formal, lo cual puede implicar la elección de un presidente que establezca la agenda, lleve las actas y procedimientos para votar o hablar. Además, se pueden utilizar métodos no formales. Un trabajador de la información juvenil puede facilitar que el grupo mantenga debates y tome decisiones. El estilo de la reunión pueden decidirlo los participantes según sus necesidades y preferencias. Los métodos no formales son más accesibles y atractivos. Sin embargo, si el grupo tiene un nivel significativo de poder de decisión, puede ser necesario seguir procedimientos formales.

**Ofrecer apoyo:** los equipos de dirección requieren el apoyo constante de un trabajador de la información juvenil, como, por ejemplo:

- Actuar como enlace entre el equipo de dirección y otras partes del servicio de información juvenil,
- Preparar información accesible y temas para debate,
- Ofrecer sesiones de formación y apoyo personalizado para ayudar a los jóvenes participantes a desarrollar sus competencias para el puesto.
- Coordinar el reclutamiento de nuevos miembros y los aspectos prácticos de las reuniones.

**Integración:** el equipo de dirección debe integrarse en el trabajo del servicio de información juvenil. Los equipos de dirección deben desarrollar un plan de trabajo que se ajuste a la toma de decisiones en otras partes de la organización y viceversa. Los responsables de tomar las decisiones en materia de servicios de información juvenil deben comprender cómo se relaciona el trabajo del equipo de dirección con su propio trabajo y cómo pueden colaborar con el grupo.

Consejos de jóvenes...

**cómo organizar reuniones**

“Evite poner demasiados límites a lo que los jóvenes pueden preguntar, no empiece con ‘oh, no pidas esto, porque es demasiado’. No digo que no debamos ser realistas. Pero, como jóvenes, tenemos la libertad de expresarnos. ¡Podemos pedir todo lo que queramos! No nos ponga demasiados límites, porque, si no, sentimos que estamos controlados por los adultos. Las personas mayores nos dicen: «vale, puedes participar, pero solo hasta aquí”.



**Maylinda, Albania**  
Miembro del panel de jóvenes de EYCA

**Mecanismos para el feedback:** son necesarios para ofrecerles a los jóvenes del equipo de dirección feedback sobre los cambios que han ocurrido como resultado de la orientación que han brindado a la organización. Es importante comunicar claramente cualquier barrera que exista para realizar cambios en función de lo que dicen y cuánto tiempo pueden tardar en producirse los cambios (véase el Capítulo 2 para obtener más consejos). Los participantes también necesitan comprender claramente qué influencia pueden y no pueden esperar tener.

**Mantener expectativas realistas:** los jóvenes participarán de forma voluntaria. Es probable que tengan disponibilidad limitada y experiencia práctica en equipos de dirección. Necesitarán más apoyo y tiempo para realizar su trabajo que otras partes de un servicio de información juvenil.

**¿Cuáles son las mejores formas de obtener el feedback de los jóvenes sobre nuestros servicios? ¿Pueden los jóvenes tomar la iniciativa al evaluar los servicios? ¿Y cómo?**

Consejos de jóvenes...

“Creo que tomar la iniciativa en la evaluación de los servicios por parte de los jóvenes es un elemento necesario para el éxito final y, paradójicamente, llegar a ellos. La mayor ventaja de utilizar herramientas como Quizizz, Crowdprur o Kahoot es que los datos se recogen de forma automática, sobre la marcha. Muchas personas se olvidan de obtener el feedback incluso durante una iniciativa específica. Creo que el mejor feedback es el que se obtiene lo antes posible. Por eso, es una buena idea interactuar con los jóvenes durante los eventos y obtener el feedback de los formadores, coordinadores y voluntarios”.



**Kacper, Polonia**  
Joven periodista de Eurodesk

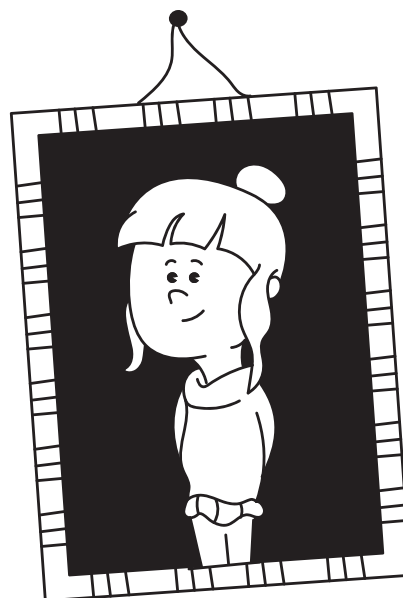


### 5.3 Involucrar a los jóvenes en los órganos de gobierno

La participación de los jóvenes en la gobernanza de un servicio de información juvenil es un modelo avanzado de participación juvenil. Les otorga poder directo en la toma de decisiones sobre todo el servicio de información juvenil. Casi todos los servicios de información juvenil cuentan con un órgano de gobierno que supervisa su trabajo. En una organización no gubernamental o semipública, que puede ser una junta o comité elegido. Si el servicio de información juvenil forma parte de una organización más grande, puede ser un grupo de interesados de alto nivel. Los órganos de gobierno rinden cuentas y, en la mayoría de los casos, son legalmente responsables de todo el funcionamiento de la organización. Actúan como el nivel más alto de la toma de decisiones dentro de un servicio de información juvenil.

Los jóvenes pueden tener varias funciones al unirse a los órganos de gobierno:

- **Miembros plenos del órgano de gobierno:** asistir a las reuniones y asumir las mismas responsabilidades, obligaciones legales y derechos de voto que los demás miembros de la junta.
- **Observadores o asociados del órgano de gobierno:** asistir a las reuniones para participar en los debates sin derecho a voto ni responsabilidad por las decisiones que se toman.
- **Formar o participar en un subcomité:** es similar a un equipo de dirección o grupo asesor, pero está vinculado formalmente al órgano de gobierno principal.



Miembros de la Junta

## Roles de gobernanza: ¿por dónde empezar?

La mayoría de los servicios de información juvenil cuentan con documentos rectores, como una constitución o artículos de asociación, en los que se describe el funcionamiento de su órgano de gobierno, así como quién puede convertirse en miembro del mismo.

La gobernanza de las organizaciones también está determinada por la legislación nacional y de la UE, lo que especifica qué tipo de organizaciones pueden existir, cómo deben gobernarse y quiénes pueden formar parte de los órganos de gobierno. Por ejemplo, dentro de la UE, los miembros de la junta directiva de una asociación deben ser identificados como UBO (Ultimate Beneficiary Owner). Cada estado miembro de la UE tiene un registro de UBO y todas las asociaciones también deben cumplir con esta regulación de la UE. En la legislación nacional, también es frecuente que a las personas menores de 18 años se les prohíba participar en la gobernanza de algunos tipos de organizaciones. Se debe buscar asesoramiento jurídico adecuado, ya que una variedad de leyes determinará qué roles puede asumir legalmente un joven en un órgano de gobierno.

Cualquier joven que se una a una junta directiva también debe ser plenamente consciente de los deberes legales que asume al convertirse en miembro. Por lo general, será necesario identificar al joven públicamente a través de la documentación legal de la organización, y ser miembro de la junta directiva conllevará una variedad de responsabilidades legales personales.

Es fundamental evaluar las implicaciones que esto tiene para los jóvenes que puedan asumir dicho rol. Crear un rol que los jóvenes quizás no quieran asumir después debido a las implicaciones legales puede no ser una buena idea. El órgano de gobierno debe tener en cuenta estos factores y decidir qué roles quiere crear para los jóvenes, lo que requiere un debate abierto sobre el nivel de poder, influencia y responsabilidad legal que la organización está dispuesta a otorgar a los jóvenes.

Tal vez, sea necesario modificar los documentos organizativos para permitir la participación de los jóvenes, lo que puede requerir un proceso formal, como una votación de los miembros de una organización.

Los primeros pasos hacia la participación en la gobernanza suelen implicar la creación de roles para que uno o dos jóvenes se unan al organismo. Sin embargo, es posible tener un órgano de gobierno dirigido plenamente por jóvenes, o una mezcla igual de jóvenes y otras partes interesadas. Una decisión clave es cómo se seleccionarán los jóvenes. El órgano de gobierno tal vez desee seguir sus procedimientos democráticos y pedir a sus miembros que voten para que los jóvenes se unan. También podrían invitar a un equipo de

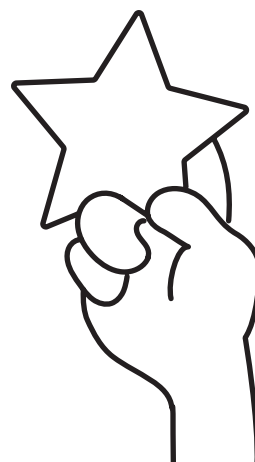
dirección de jóvenes existente a nominar a un candidato o, simplemente, nominar a un joven voluntario existente. Los jóvenes involucrados necesitarán un alto grado de compromiso e interés en el funcionamiento de la organización, al igual que los demás miembros del órgano de gobierno.

## Apoyar a los jóvenes en los órganos de gobierno

Los jóvenes necesitan apoyo e información cuando se incorporan a los órganos de gobierno. El papel es complejo y puede resultar desalentador. Esto incluye:

- **Un proceso de inducción o formación:** proporcionar información sobre qué es la gobernanza, qué hace la organización y las responsabilidades legales de ser miembro de un órgano de gobierno o unirse a él de cualquier otra forma.
- **Apoyo personal como tutoría e información accesible:** esto puede proporcionarlo un miembro existente de la junta o un trabajador de la información juvenil que ofrezca apoyo. Puede significar estar disponible para reunirse con el joven antes y después de las reuniones para asegurarse de que comprenda completamente el proceso y la información enviada.
- **Revisar la forma en que se hacen las reuniones:** puede ser necesario considerar cómo se pueden explicar las cosas con más claridad (antes o durante la reunión) o asegurarse de que los horarios y lugares sean accesibles para los jóvenes. Esto puede ser un obstáculo, ya que estas necesidades pueden entrar en conflicto con las necesidades del personal y otros miembros de la junta.

La colaboración eficaz entre los miembros actuales del órgano de gobierno y los jóvenes involucrados es crucial. El compromiso personal de los miembros existentes para colaborar eficazmente con los jóvenes es fundamental.





## Buenas prácticas e iniciativas



### Paneles de Jóvenes de la European Youth Card Association

El Panel de Jóvenes de la European Youth Card Association (EYCA) es una iniciativa diseñada conjuntamente y solicitada por jóvenes usuarios del Carné Joven Europeo. <https://eyca.org/>

El Panel de Jóvenes tiene como objetivo involucrar a los titulares de carnés en la gobernanza de la Asociación y proporcionar a la Junta de la EYCA información sobre la vida de los jóvenes, a fin de tomar las mejores decisiones estratégicas para sus beneficiarios finales. El Panel de Jóvenes de la EYCA reúne a 10 jóvenes de Europa, de todos los países donde son miembros, para un mandato de 2 años. Los jóvenes son seleccionados a través de un proceso que implica una convocatoria abierta, entrevistas, una preselección realizada por la Junta de la EYCA y representantes del Panel de Jóvenes y una votación de sus organizaciones miembro. El Panel de Jóvenes se reúne cada dos semanas en línea y al menos 3 veces al año en persona. Son guiados y apoyados por un Coordinador, que es un trabajador de la juventud con perfil de formador, lo que asegura que haya un proceso de aprendizaje estructurado, con participación significativa y una comunicación eficaz entre las organizaciones miembros de la EYCA, la oficina de la EYCA y el Panel de Jóvenes.

Los miembros del panel de jóvenes asisten a las reuniones estatutarias de la EYCA, como la junta y las reuniones regionales. Los miembros de la EYCA votaron recientemente para que el Panel de Jóvenes se convierta en un órgano estatutario de la Asociación, lo que le otorgaría un papel integrado en la gobernanza de la organización.

El alcance y propósito del Panel de Jóvenes es:

- Elaborar posiciones y sugerir nuevos enfoques para mejorar los servicios de la Tarjeta Joven Europea.
- Sugerir nuevas iniciativas de proyectos.
- Garantizar una perspectiva juvenil en las posiciones políticas de la EYCA, sobre todo las relacionadas con los Objetivos de la Juventud de la UE o las áreas prioritarias del Consejo de Europa.
- Representar a la EYCA en las Conferencias de Juventud de la UE y en el Consejo Asesor de Juventud del Consejo de Europa.
- Participar en actividades juveniles locales, nacionales y europeas como representantes de la EYCA.



### Paneles de acción de spunout Irlanda

La filosofía principal de spunout es «por jóvenes, para jóvenes», y sus Paneles de Acción son una parte clave de esto. Los Paneles de Acción trabajan para compartir con la organización la información que necesitan los jóvenes, para crear soluciones para estas necesidades de información y para ser la voz de los jóvenes. La estructura del Panel de Acción, en la que participan actualmente más de cien jóvenes de entre 16 y 25 años, es una de las principales formas en que spunout amplifica las voces de los jóvenes. La estructura evolucionó desde un panel inicial a cinco Paneles de Acción regionales en toda Irlanda y el panel nacional, que está compuesto por representantes de cada panel regional. Se hacen consultas con cada panel tres veces al año para determinar qué información necesitan los jóvenes y qué campañas o proyectos podemos llevar a cabo en función de esas necesidades. Los feedbacks de estas consultas se comparten con el equipo de contenido creado y se utilizan para formar la base de los planes de campaña para el siguiente año. Los Paneles de Acción también están incluidos en la estructura organizacional con nominaciones del panel a la Junta Directiva de la organización, lo que da a los dirigentes de spunout la posibilidad de mantenerse en contacto con las opiniones de los jóvenes de todo el país.

## Youth Work Grupos de acción juvenil nacional de Irlanda

**El Grupo Nacional de Acción Juvenil** (NYAG) está formado por jóvenes de entre 16 y 25 años de edad, de los servicios para jóvenes miembros de **Youth Work Irlanda**. Youth Work Irlanda es la organización juvenil más grande de Irlanda y su trabajo incluye el apoyo a la información juvenil. El papel del NYAG es dar voz a los jóvenes en la gobernanza de Youth Work Irlanda y hacer que todas nuestras posiciones políticas sean «aptas para jóvenes». Las oportunidades varían desde trabajo a nivel local, nacional y europeo. Se reúnen 3 veces al año principalmente en Dublín y cuando surge la necesidad mediante reuniones en línea. Además, se realiza anualmente un curso residencial de formación para los participantes. El propósito del grupo es:

- Ser un subgrupo de la junta nacional para hacer que las actividades de Youth Work Irlanda sean «aptas para jóvenes».
- Garantizar la membresía de jóvenes en la junta directiva nacional.
- Garantizar el derecho al voto de los jóvenes en la Asamblea General Anual de Youth Work Irlanda.
- ¡Conéctese con jóvenes de toda Irlanda para que se les escuche!

Las nominaciones para el grupo normalmente las realizan directamente los servicios para jóvenes miembros de Youth Work Irlanda. Sin embargo, un joven vinculado a una organización miembro puede expresar su interés directamente a Youth Work Irlanda, quien lo apoyará con los acuerdos de membresía.



## 5.5 Métodos de diseño de servicios

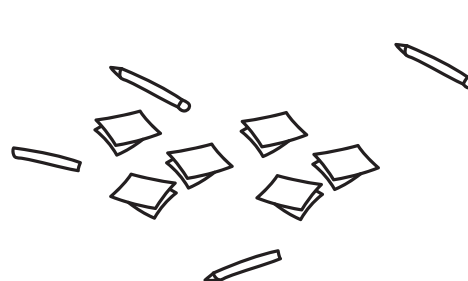
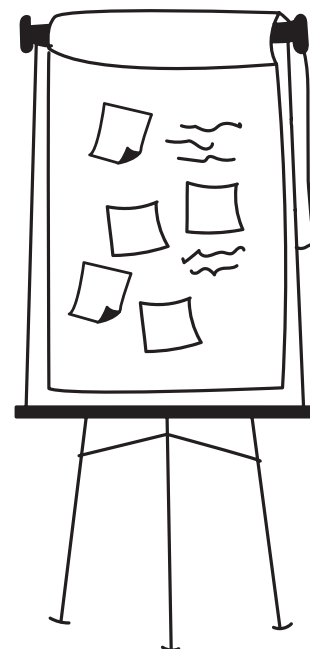
El diseño de servicios es un tipo específico de metodología de codiseño (véase el Capítulo 3) que se utiliza para **diseñar o rediseñar servicios de información juvenil** de manera participativa. Se puede utilizar tanto para innovar nuevos servicios como para replantearse y fortalecer los servicios existentes. El diseño del servicio implica **colaborar con los jóvenes para planificar todos los elementos de un servicio**, con el fin de mejorar su calidad y la interacción entre el servicio de información juvenil y los jóvenes. La colaboración entre el «usuario del servicio» y el servicio encuentra soluciones de diseño efectivas al basarlas en las necesidades de los jóvenes y en las competencias y capacidades del servicio de información juvenil.

El principio central del diseño del servicio es centrarse en las necesidades de las personas involucrando activamente a los jóvenes y otras partes interesadas en todas las etapas del desarrollo del servicio. Esto lo hace adecuado como herramienta para permitir la participación de los jóvenes. Involucra activamente a los jóvenes durante todo el proceso de diseño, permitiéndoles participar directamente en las decisiones sobre el diseño del servicio. El proceso comienza con los jóvenes para quienes se diseña el servicio y finaliza con nuevas soluciones adaptadas a las necesidades de los jóvenes.

### Más recursos

Para obtener más ayuda, puede:

- ✎ Mirar la lista de reproducción de [YouTube de ERYICA DesYIgn](#)
- ✎ Participar en el [curso de formación online DesYIgn](#)



## Etapas del diseño del servicio

*El kit de herramientas DesYlgn*<sup>11</sup> se desarrolló en el marco del proyecto DesYlgn liderado por ERYICA y financiado por Erasmus+. Ofrece orientación detallada sobre cómo los servicios de información juvenil pueden ejecutar proyectos de diseño de servicios con jóvenes. Se describen cuatro etapas del diseño del servicio:



### Descubrir

Durante la fase de descubrimiento, el objetivo es comprender profundamente el problema, ver el mundo a través de los ojos de los jóvenes y llegar a la raíz de los obstáculos y barreras reales a las que se enfrentan. El objetivo es conocer lo más ampliamente posible las necesidades, comportamientos, experiencias y desafíos de los jóvenes antes de encontrar soluciones. Esto incluye aprender de lo que ya existe y aprender sobre el contexto más amplio. En esta etapa, se utiliza una combinación de métodos como entrevistas personales, grupos focales e involucramiento de jóvenes como socios para crear personajes juveniles con el objetivo de desarrollar una comprensión integral de sus necesidades.



### Definir

Durante esta fase, se dedica tiempo a analizar y observar de cerca la información, los datos y la evidencia recopilados en la fase anterior para decidir en qué es más importante centrarse. Estos conocimientos se utilizan para fundamentar las soluciones de diseño que se desarrollarán. Se utiliza para establecer la dirección del proyecto de diseño. El resultado de la fase de definición es comprender claramente el desafío desde la perspectiva de los usuarios objetivo y tener un conjunto de conocimientos que formarán la base del diseño e inspirarán soluciones.



### Desarrollar

Esta es la fase en la que se piensan ideas nuevas y se prueban soluciones. Se trata de generar un montón de ideas, hablar sobre los pros y contras de cada una y decidir cuáles queremos probar. Luego se hacen prototipos y se testean con jóvenes, recogiendo lo que opinan. Los prototipos se van mejorando poco a poco; aprender de lo que no funciona es tan importante como aprender de lo que sí funciona.



### Hágalo

Durante esta fase se implementan y lanzan completamente las soluciones, lo que incluye ampliar la escala de los prototipos, asignar recursos y establecer un procedimiento de seguimiento y evaluación. Esta fase es un proceso continuo. Implica aprender continuamente y hacer ajustes al proyecto para garantizar que siga satisfaciendo las necesidades de los jóvenes.

<sup>11</sup> Arielle Tye, *The DesYlgn Toolkit, ProMo-Cymru en colaboración con el consorcio DesYlgn disponible en <https://static1.squarespace.com/static/59ab1130ff7c50083fc9736c/t/61448b78dcc56158d0f46178/1631882113014/DesYlgn+toolkit+June+2021.pdf>*



## Buenas prácticas e iniciativas

### Proyecto Youth Checkpoints Gales, Reino Unido

*ProMo-Cymru* y *Youth Cymru* fueron encargados por el Servicio de Dinero y Pensiones (MaPS) para investigar y probar formas de proporcionar orientación financiera a adultos jóvenes (18-25) en Gales que están a punto de pasar a la fuerza laboral (incluidas las prácticas).

Utilizando una metodología de diseño del servicio, el proyecto Youth Checkpoints creó y probó tres servicios prototipo. El objetivo era proporcionar a MaPS aprendizaje y recomendaciones basadas en los feedbacks de los usuarios para guiar los desarrollos futuros. Mediante una combinación de investigación primaria y secundaria, el proyecto consultó a más de 6000 jóvenes y 60 profesionales e hizo una revisión bibliográfica de la evidencia existente. Los prototipos fueron desarrollados y dirigidos a profesionales que ya apoyan a los jóvenes en su trabajo diario.

Entre los que se incluían:

- Un servicio de línea directa al que los profesionales podrían derivar a los jóvenes,
- Formación para profesionales para apoyar a los jóvenes en materia de capacidad financiera,
- Un sitio web accesible y un conjunto de recursos que los profesionales pueden utilizar con los jóvenes.

Después de seis semanas de pruebas de prototipos con 25 profesionales y 10 jóvenes, además de análisis y evaluación críticos, se desarrolló una serie de recomendaciones de investigación sobre asesoramiento financiero. Se puede descargar una copia del informe [aquí](#).

### Programa de formación cualificado de Eurodesk

*Eurodesk Brussels Link* ha desarrollado un programa de formación para sus multiplicadores locales, regionales y nacionales. Uno de los módulos se basa en el diseño del servicio, como método para diseñar estrategias, herramientas y campañas de comunicación centradas en los jóvenes.

Se invita a los multiplicadores (asesores de movilidad de Eurodesk) a reflexionar sobre cómo pueden aportar nuevos métodos y aprendizajes para comprender mejor a su grupo objetivo y diseñar sus servicios para satisfacer sus necesidades. Uno de los pasos importantes en el diseño de un servicio es contrastar siempre sus suposiciones y hallazgos con su grupo objetivo. Se proporcionan métodos para consultar e involucrar a los jóvenes en la definición de la estrategia de comunicación del servicio de información juvenil. Los estudiantes pasan por varios pasos, como crear personajes, recorridos de usuario y resolver desafíos de diseño a través de varias sesiones.

El curso de formación está disponible para los miembros de la red Eurodesk (más información en [eurodesk.eu](https://eurodesk.eu)).



«Quiero que alguien sea directo conmigo en un lenguaje que yo entienda. Es más probable que lo ignore si no lo entiendo».

-Feedback de un joven durante la fase de descubrimiento del Proyecto Youth Checkpoints.



## Talleres de desarrollo del Centro de Orientación Byström Finlandia

El Centro de Orientación Byström forma parte de los Servicios para Jóvenes de la Ciudad de Oulu. Los empleados del centro de orientación participan en talleres de desarrollo dos veces al año. En la primavera de 2022, el centro decidió crear un taller de desarrollo específico para jóvenes. El objetivo del taller fue desarrollar los servicios que ofrece el Centro de Orientación Byström desde la perspectiva de los jóvenes, dándoles la oportunidad de participar en el desarrollo del mismo servicio que utilizan. Para reclutar participantes, el centro de orientación realizó una convocatoria abierta para jóvenes, dirigida a aquellos que tenían alguna experiencia en sus servicios, e invitó a los jóvenes a unirse directamente. El resultado fue que 15 jóvenes participaron en el taller.

El taller fue facilitado por un especialista externo para reducir la influencia de los empleados. Durante el taller, el facilitador utilizó varios métodos para inspirar a los jóvenes a debatir cuatro temas: reuniones, comunicación, servicios (incluidos grupos y eventos) y temas libres elegidos por los participantes. Los resultados del taller se difundieron en toda la organización y muchas de las ideas de los jóvenes se pusieron en práctica. Está previsto que se celebre un segundo taller dentro de un año, en el que se pedirá a los jóvenes que evalúen el éxito del centro de orientación a la hora de responder a los resultados del primer taller.

## Capítulo 6

# Cómo recibir feedback de los jóvenes durante la evaluación y la planificación

## 6.1 Evaluaciones, seguimiento, auditoría y valoración

En este capítulo, se describen las formas en que se pueden utilizar herramientas de evaluación, como evaluaciones de proyectos o servicios, auditorías, supervisión y evaluación de necesidades, para posibilitar la participación de los jóvenes. Se trata de herramientas similares, todas ellas basadas en el **proceso de explorar y analizar sistemáticamente algo**, como un proyecto juvenil, un servicio de información juvenil o las opiniones de los jóvenes sobre la información juvenil. Esto se hace para comprender mejor las cualidades y la naturaleza de las cosas que se están explorando. Permite a los servicios de información juvenil identificar mejoras en su trabajo basándose en los hallazgos. Todas las herramientas de evaluación implican la recopilación de datos y, luego, la formulación de juicios sobre lo que se puede aprender de dichos datos.

**Las evaluaciones, auditorías y supervisión de proyectos o servicios pueden usarse para escuchar** las opiniones de los jóvenes **sobre el trabajo** existente de los servicios de información juvenil. Se trata de explorar la eficacia de los servicios o proyectos de información juvenil y qué piensan los jóvenes de ellos.

- **Evaluaciones de proyectos y servicios:** identificar la eficacia y el funcionamiento de un proyecto o servicio específico, para examinar dicho proyecto o servicio en detalle.
- **Auditoría de calidad:** comparar un proyecto o servicio con un punto de referencia o un conjunto de estándares de calidad, para identificar si el proyecto cumple con dichos estándares.
- **Supervisión:** datos recopilados rutinariamente sobre el funcionamiento diario de los servicios de forma continua, para respaldar la gestión de dichos servicios.

Las evaluaciones de necesidades forman parte de la planificación de los servicios de información juvenil. En lugar de analizar una iniciativa existente, las evaluaciones de necesidades se centran en explorar qué tipo de información necesitan los jóvenes en general. Cuando se buscan las opiniones de los jóvenes durante las evaluaciones, estas pueden utilizarse como una forma de escuchar sus opiniones sobre sus propias necesidades.

Los jóvenes también pueden participar en la ejecución y desarrollo de cualquiera de las herramientas anteriores participando en su diseño y ayudando a llevarlas a cabo.



## 6.2 Permitir la participación de los jóvenes con los datos de los feedbacks de usuarios

No todos los enfoques de evaluación, auditoría, supervisión y valoración permiten la participación de los jóvenes. Para apoyar la participación de los jóvenes, deben, como mínimo, recopilar **datos de feedbacks de los usuarios**. La recopilación garantiza que se capten las opiniones de los jóvenes como parte de la evaluación, lo que implica explorar temas como:

- ¿Qué dicen los jóvenes que disfrutan y valoran del servicio de información juvenil?
- ¿Qué identifican los jóvenes como las fortalezas y debilidades del servicio?
- ¿Cómo creen los jóvenes que se podría mejorar el servicio?
- ¿Qué tipo de información juvenil dicen los jóvenes que quieren y necesitan?
- ¿A qué tipo de servicios, productos o temas de información juvenil les gustaría tener acceso?

Los datos de feedbacks de los usuarios se pueden recopilar de **usuarios existentes**, así como **posibles usuarios del servicio** (jóvenes que actualmente no utilizan el servicio). Otras formas de datos, como los datos de participación (¿quién participa y cómo?) y los datos de repercusión o resultados (¿qué diferencia genera el servicio?) son todas partes importantes de la evaluación y la valoración. Sin embargo, sin datos de los feedbacks de los usuarios, una evaluación no incluye las opiniones de los jóvenes y, por lo general, no será un método para permitir la participación de los jóvenes.

Los datos de los feedbacks de los usuarios deben **analizarse sistemáticamente** después de haber sido recopilados. Este es un paso clave en cualquier proceso de evaluación. En el caso de una iniciativa de evaluación o valoración específica, suele hacerse al final, una vez que se han recopilado todos los datos. Sin embargo, en el caso del seguimiento, cuando la opinión de los usuarios del servicio se recoge de forma continua, los datos deben analizarse periódicamente.

### Métodos prácticos para recopilar datos de los feedbacks de los usuarios

Existe una amplia gama de herramientas que pueden utilizarse para recopilar feedbacks de los jóvenes durante la evaluación y la valoración. Algunas de las más frecuentes se basan en investigaciones sociales como cuestionarios, entrevistas y grupos focales.

**Los talleres y métodos creativos** también pueden tener mucho éxito. Los participantes participan en una serie de actividades creativas, basadas en el tema de la evaluación, y los debates se registran como parte de la recopilación de datos. Estos métodos pueden proporcionar **una forma más interactiva y divertida de participar** con los jóvenes y son más atractivos para una variedad de jóvenes diferentes. Los ejemplos incluyen talleres de teatro y narración de cuentos, edición de videos y fotografía y talleres de arte.



Esta foto fue tomada en un taller de fabricación de Lego durante la Conferencia Europea de la Juventud celebrada durante la Presidencia checa del Consejo de la Unión Europea. A los participantes de los talleres se les pidió que diseñaran espacios y lugares para acceder a la información de los jóvenes sobre sostenibilidad. Durante el taller, los facilitadores debatieron y registraron las ideas que se les ocurrieron a los jóvenes mientras construían sus modelos.



**Las instalaciones públicas** se pueden utilizar para recopilar feedback de los usuarios. En el centro de información juvenil se coloca un objeto con el que los jóvenes pueden interactuar **para dar sus puntos de vista y opiniones**. Puede ser tan simple como un cuadro de comentarios, a través del cual pueden publicar sus comentarios y opiniones sobre el servicio, pero se pueden desarrollar enfoques más interesantes y atractivos. La foto de abajo muestra un árbol de «deseos y sentimientos». Cualquier persona que pase por allí está invitada a compartir sus deseos y sentimientos escribiendo un comentario en un papel y atándolo al árbol. Los administradores del servicio leen periódicamente los comentarios para obtener el feedback.



**Las herramientas de supervisión** se pueden utilizar para recopilar feedback diarios de los usuarios sobre el trabajo de los servicios de información juvenil. Se puede utilizar una herramienta de feedback sencilla al final de cada actividad o publicarla periódicamente en sitios web y canales de redes sociales. Al utilizar la misma herramienta o conjunto de herramientas para todos los proyectos y actividades, se obtienen feedbacks para todo el conjunto. Se pueden recopilar datos del servicio de información juvenil y comparar diferentes actividades o contenidos. Los resultados pueden analizarse periódicamente y utilizarse para fundamentar la planificación y la gestión del servicio de información juvenil de forma continua. Las herramientas de supervisión suelen ser sencillas y fáciles de utilizar, para animar a más jóvenes a dar su feedback a través de ellas.

#### SU SENTIMIENTO ACERCA DE ESTA INFORMACIÓN



(El texto anterior fue traducido automáticamente al castellano, el texto original está en holandés)

**WAT WAT** es un servicio de información juvenil con sede en la Comunidad Flamenca de Bélgica. Utilizan una herramienta sencilla basada en caras sonrientes en su sitio web como una forma de supervisar los datos de los usuarios del servicio.

#### Més recursos

El diseño de una evaluación, valoración y supervisión eficaces queda fuera del alcance de esta guía. Hay muchos otros aspectos que deben tenerse en cuenta junto con el papel de la participación de los jóvenes. Estos recursos pueden proporcionar más apoyo en el diseño de la evaluación:

- ✍ Ondřej Bárta - *Evaluación en el ámbito juvenil*
- ✍ Kaz Stuart, Lucy Maynard y Rouncefield *Práctica de evaluación para proyectos con jóvenes Una Guía para la investigación creativa*
- ✍ Asociación UE-Consejo de Europa para la Juventud T-Kit 10: *Evaluación educativa en Youth Work*
- ✍ Save the Children - *Kit de herramientas de consulta*
- ✍ Save the Children - *Manual de evaluación*
- ✍ Artworks - *Kit de herramientas de evaluación creativa*



## 6.3 Los jóvenes toman la iniciativa

Además de dar feedbacks, los jóvenes también pueden **asumir roles de liderazgo** en el diseño y ejecución de evaluaciones y valoraciones. Esto aumenta el nivel de participación (véase la Escalera de Hart, Capítulo 2). En lugar de utilizar la evaluación para **consultar** con los jóvenes sobre sus opiniones acerca de temas de evaluación, los jóvenes pueden **participar en las decisiones** sobre el diseño y la dirección de la evaluación misma, lo que permite una mayor influencia en todo el proceso, puede conducir a hallazgos y puntos de vista que de otra manera no se habrían descubierto y es un enfoque más significativo para la participación.

Los servicios de información juvenil pueden tener en cuenta:

**Jóvenes que inspeccionan o auditan servicios:** se apoya a los jóvenes para que asuman funciones voluntarias que implican calificar o puntuar servicios respecto de criterios fijos o un conjunto de estándares de calidad. Los propios criterios también pueden elaborarse de forma participativa con los jóvenes. Este enfoque es útil para crear comparaciones con un punto de referencia o entre diferentes servicios u organizaciones del mismo tipo. Por lo general, los servicios que están inspeccionando son visitados por jóvenes o puede que ya sean usuarios habituales de ellos. Trabajan junto a trabajadores de la información juvenil que pueden llevar a cabo otras partes de la evaluación además de apoyar a los jóvenes.

**Jóvenes que actúan como investigadores de pares:** se apoya a los jóvenes para desarrollar, diseñar y llevar a cabo una evaluación o consulta. Desarrollan temas de evaluación, diseñan la metodología y crean sus propias conclusiones o informes. Los resultados se presentan posteriormente al servicio de información juvenil. Por lo general, la atención se centra en que los jóvenes entrevisten o realicen grupos de debate con otros jóvenes. De esta manera, son los jóvenes los encargados de recoger los feedbacks de los usuarios del servicio. Los jóvenes suelen trabajar junto a investigadores y evaluadores que pueden orientarlos en el diseño de la evaluación.

**Participación en equipos de dirección de la evaluación:** los jóvenes pueden participar en un equipo de dirección que guía y dirige una parte de la evaluación (véase el Capítulo 4 para obtener más información sobre los equipos de dirección).

### Recursos para la evaluación dirigida por jóvenes

Involucrar a los jóvenes en la realización de investigaciones, evaluaciones y valoraciones es una forma compleja pero muy eficaz de participación juvenil. Puede encontrar guías más detalladas en estos recursos:

- ✏ Barnardos - [Kit de herramientas para jóvenes investigadores](#)
- ✏ Youth Focus North West [Kit de herramientas de inspección para jóvenes](#)
- ✏ CRIS - [kit de herramientas para jóvenes interesados en la investigación y la coinvestigación](#)





## 6.4 Buenas prácticas e iniciativas

### Cuestionario anual de Teeviit Estonia

Cada año, entre septiembre y octubre, el servicio nacional de información juvenil de Estonia, Teeviit, realiza un cuestionario para jóvenes (en estonio y ruso) para conocer sus necesidades e intereses, así como sus expectativas sobre cómo se debe facilitar la información digital juvenil. Basándose en los resultados, los expertos en información juvenil y los jóvenes voluntarios crean un plan anual. El plan describe 12 temas de información para jóvenes y cada mes se centra en un tema distinto, respaldado por explicaciones y hojas de trabajo. Posteriormente, cada mes los jóvenes trabajan junto con los gerentes de servicios de información juvenil para crear planes de redes sociales para el tema del mes. Teevit cuenta con más de 30 jóvenes voluntarios que colaboran con el servicio para planificar, diseñar y difundir información juvenil de esta manera. Se pueden ver ejemplos del contenido en los canales de TikTok y YouTube de Teeviit.

### Encuesta de Eurodesk sobre la movilidad y el papel de la información juvenil

La encuesta Eurodesk Movilidad y el papel de la información juvenil es una encuesta multilingüe a escala europea que publica Eurodesk cada dos años. <https://eurodesk.eu/projects/survey/><https://eurodesk.eu/projects/survey/>La tercera edición de la encuesta (2022) estuvo dirigida a jóvenes de 13 a 35 años y tuvo como objetivo comprender sus patrones de información y su percepción de la movilidad para el aprendizaje después de dos años de la pandemia mundial de la COVID-19. El informe de la encuesta proporciona una mejor comprensión de la repercusión que la pandemia de la COVID-19 ha tenido en los jóvenes en cuanto a la movilidad. La encuesta recogió 4061 respuestas de 74 países. El informe proporciona información útil para los proveedores de información juvenil. Por ejemplo: cuáles son los canales favoritos de los jóvenes, dónde buscan información sobre movilidad, en qué fuentes confían y muchos otros elementos que son cruciales para diseñar mejores estrategias de distribución de información juvenil, que se convierta en oportunidades reales de movilidad para todos ellos. Eurodesk utiliza los resultados de la encuesta para diseñar su estrategia de información.



### Cubo de ideas Chipre

El Paphos Youth Information Centre de la Junta de Jóvenes de Chipre, en colaboración con el Municipio de Pafos, creó el Cubo de Ideas que se encuentra en el corazón de la ciudad (Plaza Kennedy). <https://kepli.onek.org.cy/><https://kepli.onek.org.cy/>El Cubo de Ideas fue un gran cubo/muro de expresión y se diseñó como una forma innovadora para que los jóvenes de la zona compartieran lo que les preocupa. Este proyecto tuvo como objetivo buscar formas de involucrar a los jóvenes de forma más interactiva y constituyó una especie de consulta abierta. El objetivo principal del «Cubo de Ideas» fue brindar un espacio para que todos pudieran expresar sus inquietudes y enviar su propio mensaje sobre el futuro que desean. Todos los testimonios e ideas recopilados se utilizaron en el desarrollo de una nueva Estrategia Nacional para la Juventud por parte del Departamento de Políticas Juveniles de la Junta de Juventud de Chipre. El «Cubo» fue diseñado y construido por el programa de tecnología pionero e innovador de la Junta de Juventud de Chipre en Youth Makerspace Larnaka. Más de 120 000 personas se beneficiaron de la visibilidad de la iniciativa gracias a la promoción realizada a través de la estación de televisión nacional RIK 1 de Cyprus Broadcasting Corporation y de varias estaciones de radio.



## Aplicación móvil Waddist Flandes, Bélgica



La aplicación móvil Waddist (que en flamenco significa «¿Qué pasa?») se lanzó en febrero de 2021 como una herramienta de investigación flexible e inclusiva. Su objetivo es responder a las necesidades de los jóvenes y dar prioridad a sus puntos de vista en las políticas y el trabajo en favor de la juventud de forma estructural. Waddist es un proyecto conjunto de Artevelde Hogeschool y De Ambrassade. Es un ejemplo de participación electrónica y utiliza herramientas digitales para adoptar un enfoque innovador en la participación.

La aplicación pide a los jóvenes que respondan preguntas diariamente y compartan sus opiniones, sentimientos e ideas sobre diversos temas como el amor y el sexo, la salud mental, la política, el tiempo libre, la educación, la identidad y otros temas. Además, pregunta cómo piensan y sienten sobre temas actuales en los medios de comunicación y en los debates públicos y políticos. Las preguntas pueden variar desde preguntas difíciles y tabú hasta preguntas divertidas, fáciles y ligeras. Algunos ejemplos de preguntas son: «¿qué opinas sobre la obligación de usar mascarilla en clase?», «¿con qué frecuencia te masturbas a la semana?», «¿dónde pasas el rato fuera de casa?». Las preguntas de Waddist están escritas por investigadores de De Ambrassade y Artevelde Hogeschool, así como de otras organizaciones juveniles y políticas. Los jóvenes que utilizan la aplicación también pueden enviar preguntas para su uso.

Los resultados generales se pueden consultar de forma instantánea y anónima en la app, así como en la web de la organización. Esto significa que los jóvenes pueden descubrir lo que piensan sus compañeros y los resultados también están disponibles para otras partes interesadas. Desde su lanzamiento, la aplicación ha llegado a 2800 jóvenes y cuenta con 400 participantes diarios y de largo plazo. Para motivar a los usuarios, se utiliza un enfoque de gamificación. Los participantes ganan insignias digitales por responder preguntas y obtienen «rachas» por participar con frecuencia. Con estas insignias, pueden cambiar los colores de la aplicación.

Waddist no es solo una herramienta de investigación y participación, sino también una herramienta para proporcionar información juvenil. Diariamente, se proporcionan enlaces a fuentes de información y líneas telefónicas de ayuda de calidad para jóvenes, relacionadas con los temas del día.

El **Sello Europeo de Calidad de la Información Juvenil** es una señal visible que indica a los jóvenes que una determinada información está verificada, es verdadera e imparcial y, por lo tanto, no requiere verificación adicional. Se ha desarrollado en el marco del Acuerdo de Asociación entre el Consejo de Europa y ERYICA, y los jóvenes han estado involucrados durante todo el proceso.

El Sello de Calidad fue diseñado por un Grupo de Dirección que incluía a jóvenes y un miembro del Consejo Asesor sobre Juventud del Consejo de Europa. La participación de los jóvenes garantizó que el resultado fuera adecuado para ellos y estuviera en línea con sus expectativas. El logotipo de la marca fue diseñado en un concurso para jóvenes y el diseño ganador fue perfeccionado por una agencia de diseño.

Para garantizar que los productos y servicios de los proveedores de información para jóvenes se ajusten a las necesidades del grupo destinatario, los jóvenes también participan en el procedimiento de evaluación vinculado a la concesión del Sello Europeo de Calidad de la Información Juvenil. Esto se llama la revisión de los jóvenes. Durante este proceso, los jóvenes evalúan los productos informativos del servicio de información juvenil solicitante. La revisión de los jóvenes se centra en áreas que los jóvenes pueden evaluar fácilmente y por las que pueden sentirse atraídos. Los revisores juveniles son representantes del grupo objetivo del servicio de información juvenil solicitante.

Las solicitudes para el Sello son evaluadas por el Grupo de Trabajo del Sello Europeo de Calidad de la Información para la Juventud. Este comité internacional está formado por 12 miembros, 5 de los cuales son jóvenes. Actualmente, tres jóvenes usuarios de los servicios de información juvenil y dos jóvenes embajadores de ERYICA son miembros de este grupo de trabajo, donde todos los miembros tienen los mismos derechos y votos.

## Sello Europeo de Calidad de la Información para la Juventud: Revisión de los jóvenes



# Recursos seleccionados

## Legislación y política europea

- ✍ [El Convenio Europeo de Derechos Humanos](#)
- ✍ [La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño](#)
- ✍ [Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.](#)
- ✍ Consejo de Europa: [Carta Europea Revisada sobre la Participación de los jóvenes en la vida local y regional](#)
- ✍ Consejo de Europa: [Acceso de los jóvenes a los derechos a través de la información y el asesoramiento juveniles](#)
- ✍ [Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2022](#)
- ✍ [Estrategia de participación juvenil para mejorar la participación de los jóvenes en la vida democrática a través de los programas Erasmus+ y Cuerpo Europeo de Solidaridad](#)

## Recursos de información juvenil

- ✍ ERYICA: [Carta Europea de Información Juvenil](#)
- ✍ ERYICA: [Garantizar la calidad de la información y el asesoramiento a los jóvenes: Consejos prácticos para la implementación de la Carta Europea de Información Juvenil](#)
- ✍ ERYICA y Eurodesk: [Marco de competencias de los trabajadores de la información juvenil](#)
- ✍ Eurodesk: [Encuesta sobre la movilidad y el papel de la información juvenil](#)
- ✍ Eurodesk: [Europarticipación y euroactivismo. ¡Todo sobre Europa, todo sobre la juven\(tú\)d!](#)

## Recursos de participación

- ✍ Ideo.org: [Guía de diseño centrado en el ser humano](#)
- ✍ IJAB - [Directrices para una participación electrónica satisfactoria de los jóvenes en la toma de decisiones a nivel local, regional, nacional y europeo](#)
- ✍ Outer East Children and Youth Area Partnership: [Diseño conjunto con los usuarios del servicio](#)
- ✍ SALTO-PI: [Fondo de recursos](#)
- ✍ Grupos de expertos de SALTO PI sobre participación juvenil: [más cerca del borde de la participación y el activismo](#)
- ✍ SALTO-PI: [Kit de herramientas para la participación de los jóvenes](#)
- ✍ Save The Children: [Kit de herramientas para la supervisión y la evaluación de la participación infantil](#)
- ✍ [El kit de herramientas DesYlgn](#)
- ✍ Asociación UE-Consejo de Europa para la Juventud: [perspectivas sobre la participación de los jóvenes](#)

## Recursos para la educación de pares

- ✍ Organización Europea de Formación de Pares: [Kit de herramientas](#)
- ✍ [Información juvenil entre pares: Manual de formación para trabajadores de la información juvenil, formadores y educadores de pares](#)
- ✍ Asociación UE-Consejo de Europa para la Juventud: T-Kit 6: [Elementos esenciales de la formación](#)

## Recursos para la evaluación dirigida por jóvenes

- ✍ Barnardos - [Kit de herramientas para jóvenes investigadores](#)
- ✍ Youth Focus North West: [Kit de herramientas de inspección para jóvenes](#)
- ✍ CRIS: [kit de herramientas para jóvenes interesados en la investigación y la coinvestigación](#)

## Recursos para la inclusión

- ✍ El sitio web de [SALTO Inclusion and Diversity](#)
- ✍ SALTO Inclusion and Diversity - [Súmate a la inclusión!](#)
- ✍ SALTO Inclusion and Diversity - [Inclusión A to Z: guía para un trabajo juvenil internacional más inclusivo](#)
- ✍ Asociación UE-Consejo de Europa para la Juventud [T-Kit 8: Inclusión social](#)





# Youth Participation e Youth Information Services

La participación de  
los jóvenes en los servicios  
de información juvenil

La participación de los jóvenes es fundamental para ofrecerles información de calidad. Apoya los derechos humanos de los jóvenes, contribuye a la vida democrática y es una forma de valor incalculable de mejorar el trabajo de los servicios de información juvenil.

El objetivo de la guía es descubrir qué implica la participación de los jóvenes en la información juvenil y cómo los proveedores de información juvenil pueden involucrar a los jóvenes en el diseño, la prestación, la difusión, la evaluación y la gobernanza de los servicios de información juvenil.

La publicación ofrece una descripción general de las políticas y estándares de participación juvenil y de los diferentes modelos de participación. La guía se complementa con consejos concretos, ejemplos de buenas prácticas y una lista de recursos.



ISBN 978-2-919810-51-2



9 782919 810512



eurodesk



European Youth Information  
and Counselling Agency