Participación juvenil

Dossier de información

03/09/2025

espabile

Cabildo de Tenerife

Tenerife joven y educa

Índice de contenidos

1. Introducción 2

2. Objetivos del proyecto 2

3. Ámbitos de actuación 3

4. Metodología 4

5. Fases y actuaciones 4

6. Trabajo en red 10

1. Introducción

El Cabildo de Tenerife, en el marco de la Ley Canaria de Juventud, asume la responsabilidad de impulsar políticas que promuevan la autonomía y la igualdad de oportunidades de la juventud. En este contexto, se pondrá en marcha un proyecto en la Red de Casas de Juventud de Tenerife, cuyo objetivo será abrir procesos de participación juvenil a nivel municipal y comarcal. A través de metodologías participativas y formación en habilidades, se crearán grupos estables de jóvenes que, con el acompañamiento de profesionales de juventud, podrán diseñar y llevar a cabo iniciativas de Buenas Prácticas que respondan a intereses y necesidades propias y de su comunidad.

El proyecto se desarrollará mediante dinámicas grupales, la planificación de proyectos comunitarios y la organización de encuentros y convivencias intermunicipales. De esta manera, se fomentará la motivación, la cohesión grupal y la conexión entre jóvenes de distintos municipios. Todo esto no solo fortalecerá el desarrollo personal y social de cada participante, sino que también ayudará a crear un sentido de pertenencia, redes de colaboración y espacios de apoyo que enriquecerán a toda la comunidad.

La participación se entenderá como un proceso vivo y compartido, en el que los y las jóvenes aprenderán a tomar decisiones en grupo, a diseñar sus propias iniciativas y a asumir un rol activo en la gestión de acciones y espacios juveniles. Todo este camino estará acompañado por profesionales que actuarán como Agentes de Participación, referentes en el acompañamiento y facilitación de aprendizajes.

2. Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Fomentar la participación ciudadana de las y los jóvenes de las Casas de Juventud, mediante la educación para la participación y la gestión de presupuestos participativos, brindándoles herramientas y acompañamiento para que diseñen y ejecuten proyectos comunitarios de Buenas Prácticas que generen un impacto positivo en su entorno.

Objetivos específicos:

1. Promover procesos de participación juvenil en las Casas de Juventud, impulsando la autogestión de estos espacios.
2. Empoderar a la juventud para que asuma un rol activo en el liderazgo de iniciativas y procesos participativos en su comunidad.
3. Incorporar a los y las jóvenes en los procesos de toma de decisiones de su comunidad, a través de la educación participativa.
4. Fomentar el encuentro entre jóvenes de diferentes municipios, favoreciendo el intercambio de experiencias, necesidades y propuestas.
5. Consolidar grupos juveniles estables en las Casas de Juventud, que puedan asumir progresivamente la planificación y ejecución de actividades.
6. Ofrecer formación práctica en metodologías y presupuestos participativos, impulsando la capacidad de los grupos para diseñar y gestionar proyectos comunitarios.
7. Fortalecer la organización y dinamización juvenil, favoreciendo la creación de líderes capaces de participar en la formulación de políticas juveniles.
8. Crear y mantener redes de colaboración entre jóvenes, agentes juveniles e instituciones, para asegurar la continuidad y el crecimiento de las iniciativas de participación.

3. Ámbito de actuación

Metropolitana: Santa Cruz de Tenerife, San Cristóbal de La Laguna, Tegueste, Candelaria y El Rosario.

Norte: Tacoronte, El Sauzal, La Matanza de Acentejo, La Victoria de Acentejo, Santa Úrsula, Puerto de la Cruz, La Orotava y Los Realejos.

Isla Baja: San Juan de la Rambla, La Guancha, Icod de de los Vinos, Garachico, el Tanque, Los Silos y Buenavista del Norte.

Sur: Arafo, Fasnia, Güímar, Arico, Granadilla de Abona y San Miguel de Abona.

Suroeste: Santiago del Teide, Guía de Isora, Vilaflor, Adeje y Arona.

4. Metodología

El Aprendizaje-Servicio (ApS) es una metodología educativa que combina procesos de aprendizaje con acciones de servicio a la comunidad. A través de proyectos reales, los/as jóvenes aprenden haciendo y contribuyen a mejorar su entorno.

“Plantar un árbol donde se necesita es un acto solidario. Investigar las causas de la degradación de un bosque es una actividad de aprendizaje. Comprometerse en su reforestación aplicando lo estudiado, es aprendizaje-servicio." (Nieves Tapia, Directora del Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario, CLAYSS)

5. Fases y actuaciones

Fase 1: Planificación y gestión del proyecto

1. Planificación interna y organización de recursos humanos y materiales.
2. Reunión con los/as profesionales/agentes de los municipios y Casas de juventud para explicar el proyecto y recoger adhesiones.
3. Ejecución de la campaña de promoción y difusión del proyecto que llegue a los y las jóvenes, agentes clave y la ciudadanía con acciones presenciales y online.

Fase 2: Desarrollo y ejecución del proyecto

En esta fase se desarrollarán sesiones participativas, sesiones de formación y encuentros de convivencia intracomarcales. Por otro último, habrán 3 encuentros intercomarcales para llevar a cabo 3 últimas acciones que no se hayan ejecutado en la primera parte del proyecto.

1. **Sesiones participativas**

Se desarrollarán las **sesiones de intervención** en las Casas de juventud y otros espacios de convivencia donde los/as jóvenes podrán intercambiar experiencias, recibir formación en participación y gobernanza, trabajar en habilidades sociales y desarrollo personal, y crear redes de apoyo.

La **metodología** de trabajo plantea un aprendizaje secuencial:

- 1º nivel: creación y cohesión grupal
- 2º nivel: diagnóstico municipal
- 3º nivel: generación de ideas
- 4º nivel: diseño y desarrollo del proyecto de buenas prácticas
- 5º nivel: encuentro y trabajo intercomarcal

Todas estas actividades se realizarán en sesiones semanales de 2 horas de duración en las Casas de Juventud. Un/a profesional dinamizador/a guiará estas sesiones y ofrecerá apoyo continuo en todo el proceso de aprendizaje e implantación.

2. **Formación**

El personal dinamizador ofrecerá formación adecuada para que los/as jóvenes participantes adquieran los conocimientos necesarios para el diseño y desarrollo de los procesos de diálogo, convivencia y participación ciudadana. En concreto:

- Acción formativa 1: Gobernanza y participación ciudadana
- Acción formativa 2: Trabajo en equipo y liderazgo juvenil
- Acción formativa 3: Cómo diseñar un proyecto social
- Acción formativa 4: Gestión de recursos y financiación básica

3. **Encuentros intracomarcales**

Los encuentros persiguen fomentar la convivencia con otros/as jóvenes para tratar de mantener y aumentar la motivación del grupo y su compromiso. Servirán para el intercambio de ideas, el desarrollo de habilidades que empoderen al grupo, para que sientan que son capaces de hacer y llevar a cabo iniciativas.

Se propone la realización de **15 encuentros/convivencias** con otros municipios de la comarca (3 encuentros por comarca) para promover el trabajo colaborativo y la convivencia.

4. **Trabajo intercomarcal**

Los grupos juveniles participarán en un encuentro intercomarcal y presentarán aquellas ideas de proyectos que no hayan sido ejecutadas, siendo evaluadas y priorizadas colectivamente. El encuentro contará con un protocolo de participación y de reparto de presupuestos participativos que se trabajará en grupo. Se elegirán tres iniciativas que serán financiadas y apoyadas.

MODELO PROGRAMACIÓN DE SESIONES DE TRABAJO CON LAS CASAS DE JUVENTUD

En cada sesión se llevarán a cabo diversas dinámicas y actividades orientadas tanto a los contenidos del aprendizaje programado como a las necesidades del grupo, con el objetivo de fortalecer la cohesión y complicidad grupal de manera lúdica y educativa. Nuestro compromiso con las Casas de Juventud que se sumen al proyecto incluye una comunicación continua, proporcionando detalles sobre las actividades antes de su implementación, así como las adaptaciones necesarias según las características del grupo de jóvenes. No obstante, dichas actividades serán flexibles y podrán ajustarse a las circunstancias que surjan durante la sesión.

Mes	Semana	ID Sesión	Nombre actividad
Octubre	**Cohesión y comunicación**		
	Semana 1 (1-5)	1	**Dinámicas de presentación + juegos de confianza**
	Semana 2 (6-12)	2	**Retos cooperativos + mural colectivo de expectativas**
	Semana 3 (13-19)	3	**Juego de rol "Jóvenes y ciudadanía" (versión lúdica de gobernanza)**
	Semana 4 (20-26)	4	**Gymkana urbana: descubrimiento del municipio**
Noviembre	**Diagnóstico comunitario**		
	Semana 5 (27-2)	5	**Taller: Mapeo participativo del municipio**
	Semana 6 (3–9)	6	**Caminata de observación participativa**
	Semana 7 (10-16)	7	**Visita a entidades sociales (1 salida completa)**
	Semana 8 (17-23)	8	**Taller creativo de ideas (transformar observaciones en propuestas)**
	Semana 9 (24-30)	9	**Formación: Gobernanza y participación ciudadana**
Diciembre	**Conexión local y global**		
	Semana 10 (1-7)	10	**Taller de empatía y emociones juveniles (dinámica de cuidado grupal)**
	Semana 11 (8-14)	11	**Taller ODS y juventud (con juegos por equipos)**

	Semana 12 (15-21)	12	**Encuentro intermunicipal #1: intercambio de diagnósticos + actividades lúdicas**
	Semana 13 (22-28)	13	**Actividad de cohesión grupal (cinefórum, torneo, mural colectivo)**
Enero	**Diseño de proyectos**		
	Semana 14 (29-4)	14	**Charlamos con jóvenes que ya lo hicieron (inspiración real)**
	Semana 15 (5-11)	15	**Formación: Cómo diseñar un proyecto social**
	Semana 16 (12-18)	16	**Taller de diseño I – De la idea a la acción**
	Semana 17 (19-25)	17	**Taller de diseño II – Tu proyecto paso a paso**
	Semana 18 (26-1)	18	**Taller de diseño III – Ajuste final**
Febrero	**Consolidación**		
	Semana 19 (2-8)	19	**Formación: Trabajo en equipo y liderazgo juvenil**
	Semana 20 (9-15)	20	**Feria de ideas: Presentación de proyectos juveniles**
	Semana 21 (16-22)	21	**Votación participativa y elección de proyectos locales**
	Semana 22 (23-1)	22	**Encuentro intermunicipal #2: puesta en común de proyectos y retos compartidos**
Marzo	**Arranque de ejecución (27 proyectos)**		
	Semana 23 (2-8)	23	**Taller: Alianzas y apoyos locales**
	Semana 24 (9-15)	24	**Taller: Planificación detallada de la acción**
	Semana 25 (16-22)	25	**Taller: Comunicación y difusión**
	Semana 26 (23-29)	26	**Taller práctico: Producción de materiales de difusión.**
Abril	**Ejecución + Encuentro intermunicipal #3**		
	Semana 27 (30-5)	27	**Implantación de proyectos I**
	Semana 28 (6-12)	28	**Implantación II**
	Semana 29 (13-19)	29	**Taller de evaluación intermedia (¿qué funciona? ¿qué mejorar?)**
	Semana 30 (20-26)	30	**Implantación III + Encuentro intermunicipal #3: compartir avances y aprendizajes**
Mayo	**Ejecución + 1er encuentro intercomarcal**		
	Semana 31 (27-3)	31	**Implantación IV**

	Semana 32 (4-10)	32	**Taller de seguimiento y ajustes en los proyectos**
	Semana 33 (11-17)	33	**Encuentro intercomarcal #1 → Acción conjunta (ej. medioambiental)**
	Semana 34 (18-24)	34	**Implantación del proyecto V**
	Semana 35 (25-31)	35	**Taller de preparación para cierre y difusión**
Junio	**Encuentros intercomarcales y cierre**		
	Semana 36 (1-7)	36	**Encuentro intercomarcal #2: Acción conjunta (ej. cultural/creativa)**
	Semana 37 (8-14)	37	**Implantación VI + Taller de evaluación final de proyectos**
	Semana 38 (15-21)	38	**Encuentro intercomarcal #3: Acción conjunta (ej. solidaria)**
	Semana 39 (22-28)	39	**Preparación de feria juvenil (materiales, ensayos, difusión)**
	Semana 40 (28-30)	40	**Feria juvenil de cierre: presentación de resultados de los 27 proyectos**

Ejemplo detallado de una sesión:

Sesión 1. Sesión de inicio	
Objetivo de la acción	Presentar el proyecto a los y las jóvenes del municipio y recoger aportaciones para ajustar la planificación de acciones.
Acciones	● Presentación del proyecto, de la entidad y de los demás agentes intervinientes. ● Presentación de los y las jóvenes participantes (generación de grupo). ● Recogida de aportaciones.
Contenido	Se realizará una presentación del proyecto por parte de la entidad mediante una “presentación visual” de los contenidos.

Dinámica y metodología	Se propone una dinámica abierta, participativa y reflexiva, donde la interacción entre las personas participantes es clave para la construcción de ideas.
Resultados esperados	● Comunicar del proyecto a los y las jóvenes. ● Resolver dudas en cuanto al proyecto. ● Recoger recomendaciones de mejoras y propuestas de acciones.
Indicadores de evaluación	● Número de jóvenes asistentes. ● Número de aportaciones recogidas. ● Número de jóvenes que se suman al proyecto.

Fase 3: Cierre y evaluación

Los equipos juveniles evaluarán el proceso y los resultados del proyecto de forma participativa, desempeñando un papel central como protagonistas de la valoración del proyecto. Se analizarán los resultados del proyecto en relación con los objetivos propuestos (generación de Buenas Prácticas, cohesión grupal, presupuestos participativos, etc.), los logros, aprendizajes y áreas de mejora tanto individuales como grupales, el trabajo realizado, las dinámicas grupales y las iniciativas ejecutadas. Se plantea una metodología de evaluación participativa, basado en la combinación de herramientas cualitativas y cuantitativas que permita una evaluación integral y adaptada a las características del grupo.

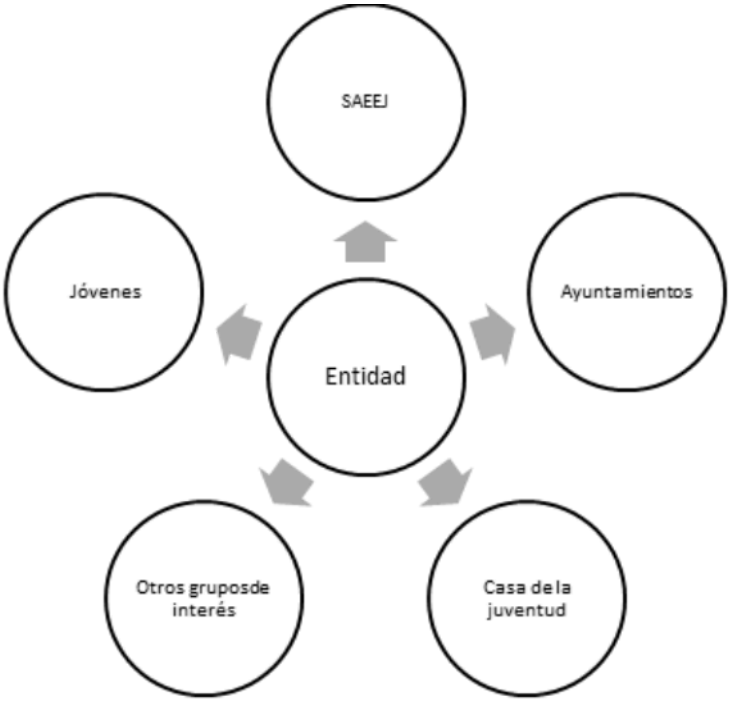
Por otra parte, la entidad llevará a cabo la elaboración de diversos documentos evaluativos que complementarán el proceso participativo desarrollado por los equipos juveniles y que se irán confeccionando durante todo el proceso:

1. **Informe trimestral (4 informes de seguimiento)** que contenga información estadística, resultados de los procesos, y propuestas de mejoras según los indicadores del proyecto.
2. **Seguimiento de los proyectos** presentados con **propuestas de mejoras** por todos los implicados/as.
3. Documento de **sistematización de las buenas prácticas** para sus réplicas con otros municipios. Diseño de proyectos realizados, buenas prácticas organizativas, lecciones aprendidas, áreas de mejora, …
4. Una **memoria final** descriptiva, estadística y gráfica.
5. Un **video** de las actividades, sesiones y encuentros realizados.

6. Trabajo en red

Este proyecto requiere de la comunicación y colaboración continua entre los diferentes agentes gestores del proyecto, lo que hace necesario la construcción de relaciones, complicidades y un compromiso compartido, necesario para alcanzar los objetivos. En todas las fases del proyecto será necesario desarrollar un **trabajo en red** con los agentes clave y de juventud de los municipios participantes.

Para ello, hemos diseñado un protocolo de comunicación y una serie de acciones con los profesionales/agentes de los municipios y Casas de Juventud por cada fase del proyecto que garantiza que este trabajo en red sea efectivo y exitoso.



CABILDO DE TENERIFE

Tenerife
joven y educa