



PROYECTO HEBE
Identificación de factores potenciadores y limitadores
del empoderamiento juvenil:
Análisis de discursos y prácticas de educadores.
Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu Tel. 972418027
www.projectehebe.com



MINECO – PROGRAMA ESTATAL DE I+D+I RETOS DE LA SOCIEDAD 2017

RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE ACCIONES Y PROYECTOS SOCIOEDUCATIVOS DE EMPODERAMIENTO JUVENIL

Proyecto HEBE.

Universitat de Girona (Coord.)

2019



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons





PROYECTO HEBE
Identificación de factores potenciadores y limitadores
del empoderamiento juvenil:
Análisis de discursos y prácticas de educadores.
Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu Tel. 972418027
www.projecteheber.com

Presentación

La rúbrica de evaluación del empoderamiento juvenil que aquí se presenta es uno de los productos del “*Proyecto Hebe. Una investigación sobre el empoderamiento juvenil*”. Se trata de un trabajo que desde 2014 desarrolla un grupo de investigadores de cinco universidades¹. El trabajo ha recibido financiación del Ministerio de Industria, Economía y Competitividad². Se puede consultar el planteamiento del proyecto de investigación así como los diferentes productos generados en el web: <http://www.projecteheber.com/es/>

Se pretende que este instrumento sea útil para el análisis de los proyectos de empoderamiento juvenil y, también, para planificar, implementar y analizar procesos socioeducativos que buscan incidir en el empoderamiento de las personas jóvenes. Se trata de un instrumento que consta de 9 dimensiones y 27 indicadores.

La rúbrica está diseñada para ser aplicada tanto en los proyectos como en las acciones socioeducativas desarrolladas por un educador o un equipo educativo. Los resultados obtenidos de la aplicación de esta rúbrica permitirán conocer en qué medida el proyecto o las acciones desarrolladas por el equipo educativo facilitan el empoderamiento juvenil. Esto quiere decir que puede ser utilizada, también, para el aprendizaje y la mejora en la toma de decisiones sobre la programación y el desarrollo de acciones que ayuden a los jóvenes a empoderarse.

La rúbrica para el análisis y evaluación de acciones y proyectos de empoderamiento juvenil pretende ser un recurso fácil de aplicar, que ayude a los educadores a reflexionar y mejorar sus acciones y proyectos.

¹ El *Proyecto HEBE* es liderado por la Universitat de Girona y participan en él la Universitat Autònoma de Barcelona, la Universitat de Barcelona, la Universitat Pompeu Fabra y la Universidad Autónoma de Madrid. Los miembros del equipo de investigación son: Pere Soler (IP), Ariadna Alonso, Sandra Borneis, Eduard Carrera, Anna Ciraso, Laura Corbella, Íngrid Ferrer, Cayetano Gómez, Juan González, Àngela Janer, Manel Jiménez, Marta Lopera, Asun Llana, Myrte Monseny, Héctor Núñez, Sonia Páez, Pilar Pineda, Anna Planas, Pilar Rodrigo, Mireia Sala, Alan Salvadó, Elia Sepúlveda, Narcís Turon, Carme Trull, Jaume Trilla, Xavier Úcar, Paloma Valdivia y Carles Vila.

² Programa Estatal de I+D+I Retos de la Sociedad 2013 Ref.: EDU2013-42979-R y Programa Estatal de I+D+I Retos de la Sociedad 2017 Ref.: EDU2017-83249-R.



PROYECTO HEBE
Identificación de factores potenciadores y limitadores
del empoderamiento juvenil:
Análisis de discursos y prácticas de educadores.
Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu, Tel. 972418027
www.proyectehebe.com

Algunas consideraciones básicas para comprender la herramienta que se presenta:

- El objetivo es favorecer la reflexión, el aprendizaje y la orientación de estos proyectos e intervenciones socioeducativas, no comparar proyectos ni intervenciones.
- Pretende facilitar una manera de dar cuenta de cómo se está trabajando el empoderamiento con jóvenes, y promover la reflexión y la consolidación de buenas prácticas.
- La rúbrica está pensada para que se pueda evaluar el trabajo educativo a favor del empoderamiento de las personas jóvenes a partir de un educador o equipo de educadores (autoevaluación) o bien de un proyecto. En cada caso se tendrá que iniciar la formulación de cada escenario con la expresión: “El educador...” o bien “El proyecto...”.
- Puede ser utilizada para el análisis y evaluación del empoderamiento juvenil tanto a nivel individual como colectivo. Hay que aplicarla dos veces en caso de querer evaluar los dos niveles. Es una herramienta de trabajo útil y accesible para el conjunto de profesionales que trabajan en el ámbito socioeducativo con jóvenes.
- En el proceso de aplicación, hay que seleccionar el escenario que corresponda más a la situación con la que se identifican. La ubicación en cada escenario es necesariamente aproximativa.
- Se recomienda que la elección del escenario se acompañe con (1) evidencias que la justifiquen, y (2) reflexiones y propuestas de mejora. Por este motivo, cada ficha dispone de dos filas, una para la anotación de las evidencias que avalan e ilustran la elección realizada; y la otra para la anotación de reflexiones y propuestas de mejora que se generan después de situarse en uno de los escenarios.
- Esta herramienta no tiene por qué ser aplicada únicamente por expertos. La única condición necesaria para aplicarla es la implicación y motivación para reflexionar y mejorar la práctica socioeducativa. Cualquier profesional que tenga interés en mejorar su práctica o en incorporar un modelo pedagógico de empoderamiento juvenil puede auto aplicarse la rúbrica. Es, por tanto, una herramienta que tanto puede ser auto aplicada como aplicada por agentes externos. En el caso de ser aplicada por un equipo educativo, se recomienda que se haga con un proceso de reflexión conjunto por parte de los profesionales que lo integran.



PROYECTO HEBE
Identificación de factores potenciadores y limitadores
del empoderamiento juvenil:
Análisis de discursos y prácticas de educadores.
Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu Tel. 972418027
www.projectehebe.com

Dimensiones e indicadores de empoderamiento

DIMENSIONES	INDICADORES
1. Participación	1.1- Implicarse en acciones o proyectos colectivos 1.2- Ser capaz de influenciar en su entorno
2. Responsabilidad	2.1- Asumir compromisos y tareas de forma voluntaria y realista 2.2- Asumir las consecuencias de las propias decisiones y actos
3. Capacidad crítica	3.1- Ser capaz de analizar problemáticas o situaciones 3.2- Tener un criterio propio en relación a problemáticas o situaciones
4. Autoestima	4.1- Ser capaz de afrontar situaciones difíciles o adversas 4.2- Conocer las propias capacidades y reconocer los propios límites 4.3- Estar satisfecho con uno mismo 4.4- Sentirse seguro de uno mismo 4.5- Ser capaz de mostrarse ante los demás 4.6- Sentirse reconocido por los demás
5. Metaaprendizajes	5.1- Tener conciencia de haber adquirido o mejorado los propios conocimientos y capacidades 5.2- Haber desarrollado la capacidad de aprender a aprender 5.3- Tener conciencia del poder adquirido para actuar
6. Eficacia	6.1- Ser capaz de tomar decisiones para conseguir los objetivos 6.2- Ser metódico y constante en la realización de las tareas 6.3- Conseguir los objetivos planeados
7. Autonomía	7.1- Tener iniciativa 7.2- Capacidad de elegir y actuar siguiendo las propias convicciones
8. Identidad comunitaria	8.1- Compartir el patrimonio social y cultural de la comunidad 8.2- Identificarse activamente con los procesos cívicos y asociativos que se dan en la comunidad 8.3- Identificar como propio el espacio público y hacer uso de él
9. Trabajo en equipo	9.1- Implicarse en el trabajo en equipo 9.2- Ser capaz de ejercer funciones de liderazgo en el trabajo en equipo 9.3- Ser capaz de comunicarse 9.4- Ser capaz de negociar y consensuar



1. PARTICIPACIÓN

Consiste en ser parte o tomar parte en algo.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
1.1. Implicarse en acciones o proyectos colectivos	Favorece que las personas jóvenes participen en actividades grupales pero el responsable del proceso es el educador.			Contempla que las personas jóvenes se impliquen en el diseño, el desarrollo o la evaluación de las actividades grupales del proyecto.			Contempla que las personas jóvenes se impliquen en el diseño, el desarrollo o la evaluación de acciones comunitarias con el acompañamiento del equipo educativo.			Promueve que las personas jóvenes diseñen, desarrollen y evalúen acciones y proyectos comunitarios de forma autónoma y conjuntamente con otros agentes de la comunidad.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



Rúbrica para la evaluación de acciones y proyectos de empoderamiento juvenil

1. PARTICIPACIÓN

Consiste en ser parte o tomar parte en algo.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
1.2. Ser capaz de influenciar en su entorno	Promueve que las personas jóvenes participen en las actividades pero no tiene en cuenta el efecto de dicha participación en su entorno.			Promueve la participación de las personas jóvenes en las actividades y les ayuda a reconocer la influencia que pueden generar en su entorno.			Proporciona herramientas para que las personas jóvenes desarrollen estrategias para influenciar en su entorno inmediato.			Promueve que las personas jóvenes desarrollen iniciativas para influenciar en su comunidad y trabajen con el entorno para que sea receptivo a dicha influencia.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



PROYECTO HEBE
 Identificación de factores potenciadores y limitadores
 del empoderamiento juvenil:
 Análisis de discursos y prácticas de educadores.
 Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu, Tel. 972418027
www.projectehebe.com

2. RESPONSABILIDAD

Es la capacidad de asumir y llevar a término las tareas encomendadas y las decisiones propias, aceptando las consecuencias que de ello se deriven.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
2.1. Asumir compromisos y tareas de forma voluntaria y realista	Contempla diversidad de actividades y tareas pero no tiene previsto que las personas jóvenes asuman compromisos ni que les asignen tareas.			Prevé que las personas jóvenes asuman algún compromiso o tarea si el educador se lo pide.			Prevé que las personas jóvenes adquieran compromisos o tareas de manera voluntaria con el acompañamiento del educador.			Prevé que las personas jóvenes asuman de manera voluntaria y realista compromisos o tareas y las realicen de forma autónoma.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



2. RESPONSABILIDAD

Es la capacidad de asumir y llevar a término las tareas encomendadas y las decisiones propias, aceptando las consecuencias que de ello se deriven.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
2.2. Asumir las consecuencias de las propias decisiones y actos	Permite que las personas jóvenes tomen sus propias decisiones pero no prevé que asuman las consecuencias que se puedan derivar de ellas.			Permite que las personas jóvenes tomen sus propias decisiones y prevé que reflexionen y valoren las consecuencias si la situación lo requiere.			Promueve que las personas jóvenes tomen sus propias decisiones y prevé que reflexionen, valoren y asuman las consecuencias.			Desarrolla actividades de aprendizaje específicas para que las personas jóvenes identifiquen, reflexionen y asuman las consecuencias de sus decisiones y actos.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



3. CAPACIDAD CRÍTICA

Es la capacidad de formular argumentos propios y de confrontarlos con ideas externas.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
3.1. Ser capaz de analizar problemáticas o situaciones	No requiere actividades de análisis de problemáticas o situaciones.			Prevé de manera puntual actividades o espacios para identificar problemáticas o situaciones y analizar sus causas.			Prevé de manera frecuente actividades o espacios para analizar las causas de problemáticas o situaciones y promueve la búsqueda de soluciones.			Contempla objetivos para que las personas jóvenes aprendan a analizar las causas de problemáticas y situaciones y promueve la búsqueda de soluciones argumentadas, coherentes y viables.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



3. CAPACIDAD CRÍTICA

Es la capacidad de formular argumentos propios y de confrontarlos con ideas externas.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
3.2. Tener un criterio propio en relación a problemáticas o situaciones	Permite conocer y analizar problemáticas o situaciones pero no prevé actividades para favorecer el criterio propio.			Prevé algunas actividades de aprendizaje para favorecer que las personas jóvenes expresen sus dudas, inquietudes y opiniones.			Desarrolla actividades de aprendizaje para que las personas jóvenes construyan un criterio propio argumentado.			Promueve la construcción de un criterio propio a partir de juicios de valor argumentados y confrontados en actividades de la vida cotidiana.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



4. AUTOESTIMA

Es una actitud positiva hacia uno mismo que permite apreciarse y valorarse.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
4.1. Ser capaz de afrontar situaciones difíciles o adversas	No plantea de manera específica objetivos y acciones orientadas a promover la capacidad de las personas jóvenes para afrontar situaciones difíciles o adversas.			Contempla de manera puntual objetivos y acciones orientados a ayudar a las personas jóvenes a reconocer situaciones difíciles o adversas.			Contempla objetivos y acciones orientados a proporcionar herramientas a las personas jóvenes para afrontar situaciones difíciles o adversas.			Desarrolla específicamente objetivos y acciones orientados a que las personas jóvenes afronten situaciones difíciles o adversas y desarrollen al máximo su capacidad de resiliencia.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



4. AUTOESTIMA

Es una actitud positiva hacia uno mismo que permite apreciarse y valorarse.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
4.2. Conocer las propias capacidades y reconocer los propios límites	Trabaja capacidades pero no favorece específicamente que las personas jóvenes tomen conciencia de lo que pueden hacer y de lo que no.			Contempla de manera puntual el desarrollo de actividades de aprendizaje que ayuden a las personas jóvenes a tomar conciencia de lo que pueden hacer y de lo que no.			Proporciona estrategias para que las personas jóvenes analicen su realidad en función de sus capacidades y limitaciones.			Desarrolla acciones específicas para que las personas jóvenes aprendan a gestionar su realidad en función de sus capacidades y limitaciones.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



4. AUTOESTIMA

Es una actitud positiva hacia uno mismo que permite apreciarse y valorarse.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
4.3. Estar satisfecho con uno mismo	No plantea de manera específica objetivos y acciones orientadas a promover la satisfacción de las personas jóvenes consigo mismas.			Contempla de manera puntual objetivos y acciones orientados a que las personas jóvenes desarrollen actividades y facilita que expresen su nivel de satisfacción consigo mismas.			Contempla, en la mayoría de objetivos y acciones, que las personas jóvenes desarrollen actividades viables para que esto les permita incrementar su nivel de satisfacción.			Desarrolla objetivos y acciones orientadas específicamente a que las personas jóvenes consoliden una imagen positiva de sí mismas que les permita sentirse satisfechas física y emocionalmente.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



4. AUTOESTIMA

Es una actitud positiva hacia uno mismo que permite apreciarse y valorarse.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
4.4. Sentirse seguro de uno mismo	Favorece que las personas jóvenes se expresen pero no trabaja específicamente que tengan seguridad en ellas mismas.			Desarrolla actividades de aprendizaje donde las personas jóvenes pueden expresar su opinión, sentimientos, deseos y desacuerdos.			Desarrolla actividades de aprendizaje en que las personas jóvenes aprenden a expresarse y a actuar de manera asertiva.			Promueve que las personas jóvenes se expresen y actúen de manera asertiva en las actividades de su vida cotidiana.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



4. AUTOESTIMA

Es una actitud positiva hacia uno mismo que permite apreciarse y valorarse.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
4.5. Ser capaz de mostrarse ante los demás	Favorece la comunicación de las personas jóvenes pero no contempla específicamente actividades en las que puedan expresar sus emociones, sentimientos e ideas ante los demás.			Contempla puntualmente actividades para el aprendizaje donde las personas jóvenes puedan expresar sus emociones, sentimientos e ideas ante los demás.			Proporciona herramientas y recursos para que las personas jóvenes aprendan a expresar sus emociones, sentimientos e ideas ante los demás.			Desarrolla acciones orientadas a que las personas jóvenes expresen sus emociones, sentimientos e ideas con gente nueva y en las actividades de su vida cotidiana.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



4. AUTOESTIMA

Es una actitud positiva hacia uno mismo que permite apreciarse y valorarse.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
4.6. Sentirse reconocido por los demás	Facilita las relaciones entre las personas jóvenes pero no prevé actividades en las que gestionen sus emociones frente a los demás.			Plantea algunas actividades de aprendizaje que ayudan a las personas jóvenes a identificar y analizar las reacciones de los demás frente a sus emociones y a sus acciones.			Desarrolla actividades de aprendizaje que ayudan a las personas jóvenes a poner en contexto y valorar las reacciones de los demás frente a sus emociones y a sus acciones.			Desarrolla actividades de aprendizaje que ayudan a las personas jóvenes a auto-gestionar las propias emociones y acciones frente a las reacciones de los demás y a evaluarlas.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



5. METAAPRENDIZAJES

Es la conciencia de que se aprende a partir de aprendizajes previos

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
5.1. Tener conciencia de haber adquirido o mejorado los propios conocimientos y capacidades	Favorece que las personas jóvenes adquieran nuevos conocimientos, pero no prevé una reflexión sobre ellos.			Contempla de manera puntual actividades para que las personas jóvenes reflexionen sobre los aprendizajes realizados.			Contempla de manera frecuente actividades para que las personas jóvenes tomen conciencia de la adquisición o mejora de sus conocimientos y capacidades.			Contempla actividades para que las personas jóvenes reflexionen de manera continua y autónoma sobre las capacidades y los conocimientos adquiridos o mejorados.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



PROYECTO HEBE
 Identificación de factores potenciadores y limitadores del empoderamiento juvenil:
 Análisis de discursos y prácticas de educadores.
 Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu, Tel. 972418027
www.projectehebe.com

5. METAAPRENDIZAJES

Es la conciencia de que se aprende a partir de aprendizajes previos

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
5.2. Haber desarrollado la capacidad de aprender a aprender	Favorece aprendizajes, pero no prevé la participación de las personas jóvenes en el diseño de dichos aprendizajes.			Contempla que las personas jóvenes participen en la elaboración de su plan de aprendizaje acompañados por el equipo educativo.			Contempla que las personas jóvenes realicen una autoevaluación de su plan de aprendizaje.			Estimula que las personas jóvenes identifiquen, de forma autónoma, necesidades de aprendizaje y que sean capaces de desarrollar estrategias para cubrir estas necesidades.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



5. METAAPRENDIZAJES

Es la conciencia de que se aprende a partir de aprendizajes previos

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
5.3. Tener conciencia del poder adquirido para actuar	Favorece que las personas jóvenes realicen aprendizajes pero no prevé que tomen conciencia sobre las potencialidades de dichos aprendizajes.			Contempla actividades donde las personas jóvenes reflexionen sobre las potencialidades de sus aprendizajes.			Contempla que las personas jóvenes tomen conciencia del poder adquirido para actuar a partir de sus aprendizajes.			Promueve que las personas jóvenes identifiquen de forma autónoma espacios donde actuar a partir de sus aprendizajes.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



6. EFICACIA

Es la capacidad de alcanzar los objetivos o efectos deseados.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
6.1. Ser capaz de tomar decisiones para conseguir los objetivos	Estimula la proactividad de las personas jóvenes pero no prevé actividades de aprendizaje donde puedan identificar y evaluar opciones y alternativas para tomar decisiones de acuerdo con sus objetivos.			Desarrolla actividades de aprendizaje donde las personas jóvenes manifiestan sus necesidades y objetivos y les muestra las opciones disponibles para elegir.			Desarrolla actividades de aprendizaje donde las personas jóvenes manifiestan sus necesidades y objetivos, les ayuda a analizar las alternativas y las acompaña en la toma de decisiones.			Desarrolla actividades de aprendizaje donde las personas jóvenes manifiestan sus necesidades y objetivos y aprenden a analizar sus opciones y alternativas, a tomar sus decisiones y a evaluarlas de manera autónoma.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



6. EFICACIA

Es la capacidad de alcanzar los objetivos o efectos deseados.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
6.2. Ser metódico y constante en la realización de las tareas	Contempla la realización de tareas por parte de las personas jóvenes pero no prevé actividades donde aprendan a ser metódicas y constantes en la realización de dichas tareas.			Ofrece pautas para que las personas jóvenes sean metódicas y constantes en la realización de las tareas y es el equipo educativo quien controla que las cumplan.			Ofrece pautas para que las personas jóvenes sean metódicas y constantes en la realización de las tareas y son ellas mismas quienes se responsabilizan de su cumplimiento acompañadas por el equipo educativo.			Ofrece actividades de aprendizaje para que las personas jóvenes planifiquen de manera metódica las tareas, sean constantes en su realización y las ejecuten de manera autónoma.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



PROYECTO HEBE
 Identificación de factores potenciadores y limitadores
 del empoderamiento juvenil:
 Análisis de discursos y prácticas de educadores.
 Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu, Tel. 972418027
www.projectehebe.com

6. EFICACIA

Es la capacidad de alcanzar los objetivos o efectos deseados.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
6.3. Conseguir los objetivos planeados	No requiere actividades donde las personas jóvenes se planteen identificar, desarrollar y conseguir sus propios objetivos.			Desarrolla actividades de aprendizaje para ayudar a las personas jóvenes a identificar objetivos propios que sean viables.			Desarrolla actividades de aprendizaje para que las personas jóvenes planifiquen y lleven a cabo las acciones necesarias para conseguir sus objetivos.			Desarrollan actividades de aprendizaje donde las personas jóvenes llevan a cabo las acciones planificadas y evalúan los resultados obtenidos.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



7. AUTONOMÍA

Es la capacidad de dotarse de objetivos y normas propias de comportamiento que posibilitan tomar iniciativas, emprender acciones y autogestionarlas.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
7.1. Tener iniciativa	Permite que las personas jóvenes aporten ideas propias pero no plantea actividades para desarrollar sus iniciativas.			Pone a disposición de las personas jóvenes de manera puntual actividades de aprendizaje para desarrollar sus propias iniciativas.			Contempla espacios, herramientas y recursos para que las personas jóvenes puedan desarrollar iniciativas con el acompañamiento del equipo educativo.			Promueve la iniciativa de las personas jóvenes y crea espacios y tiempos específicos para que desarrollen de manera autogestionada sus propuestas.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



7. AUTONOMÍA

Es la capacidad de dotarse de objetivos y normas propias de comportamiento que posibilitan tomar iniciativas, emprender acciones y autogestionarlas.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
7.2. Capacidad de elegir y actuar siguiendo las propias convicciones	Ofrece algunos espacios donde las personas jóvenes realizan las actividades previstas por el equipo educativo.			Ofrece espacios donde las personas jóvenes escogen según sus convicciones algunas de las actividades que propone el equipo educativo.			Proporciona espacios, herramientas y recursos para que las personas jóvenes puedan escoger y actuar siguiendo sus propias convicciones en diferentes actividades.			Genera espacios para que las personas jóvenes aprendan a elaborar su propio proyecto y lo pongan en marcha de forma auto-gestionada.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



8. IDENTIDAD COMUNITARIA

Es la conciencia de compartir elementos socioculturales con un grupo que se identifica como comunidad.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
8.1. Compartir el patrimonio social y cultural de la comunidad	Se sitúa en una comunidad concreta pero no promueve el conocimiento del patrimonio sociocultural.			Incluye acciones de conocimiento del patrimonio sociocultural del territorio y la comunidad.			Incluye acciones para que las personas jóvenes compartan y preserven el patrimonio sociocultural dentro de la comunidad.			Incluye objetivos y acciones para que las personas jóvenes enriquezcan y difundan el patrimonio sociocultural más allá de la comunidad.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



8. IDENTIDAD COMUNITARIA

Es la conciencia de compartir elementos socioculturales con un grupo que se identifica como comunidad.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
8.2. Identificarse activamente con los procesos cívicos y asociativos que se dan en la comunidad	Se sitúa en una comunidad concreta pero no promueve el conocimiento de los procesos cívicos y asociativos que se dan en ella.			Facilita el conocimiento de los procesos cívicos y asociativos de la comunidad y el contacto de las personas jóvenes con los participantes en estos procesos.			Promueve que las personas jóvenes compartan los procesos cívicos y asociativos que se dan en la comunidad y prevé espacios de trabajo con los agentes de estos procesos.			Incluye objetivos y acciones orientadas a que las personas jóvenes construyan y desarrollen procesos cívicos y asociativos comunitarios.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



8. IDENTIDAD COMUNITARIA

Es la conciencia de compartir elementos socioculturales con un grupo que se identifica como comunidad.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
8.3. Identificar como propio el espacio público y hacer uso de él	Utiliza el espacio en el que se desarrollan las actividades socioeducativas pero no incluye acciones de conocimiento del espacio público.			Prevé acciones de acercamiento y conocimiento del espacio público por parte de las personas jóvenes de manera dirigida.			Facilita que las personas jóvenes utilicen con supervisión los espacios públicos de manera responsable y regular.			Incluye objetivos y acciones para que las personas jóvenes identifiquen el espacio público como algo propio y lo utilicen de manera autónoma y responsable.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



PROYECTO HEBE
 Identificación de factores potenciadores y limitadores
 del empoderamiento juvenil:
 Análisis de discursos y prácticas de educadores.
 Ref.: EDU2017-83249-R
hebe@udg.edu, Tel. 972418027
www.projectehebe.com

9. TRABAJO EN EQUIPO

Es la interacción de un grupo de personas que, de manera intencionada, colaboran para conseguir un objetivo común.

Indicadores	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
9.1. Implicarse en el trabajo en equipo	No requiere la implicación de las personas jóvenes en el trabajo en equipo.			Facilita la implicación de las personas jóvenes en el trabajo en equipo cuando las actividades del proyecto lo requieren o si se da de forma espontánea.			Contempla específicamente actividades de aprendizaje donde las personas jóvenes trabajan en equipo de forma autónoma.			Plantea objetivos y metodologías de trabajo en equipo y facilita que las personas jóvenes lo desarrollen y lo evalúen.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



9. TRABAJO EN EQUIPO

Es la interacción de un grupo de personas que, de manera intencionada, colaboran para conseguir un objetivo común.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
9.2. Ser capaz de ejercer funciones de liderazgo en el trabajo en equipo	Permite que las personas jóvenes pongan en práctica habilidades de liderazgo, pero no prevé actividades específicas para promoverlas.			Contempla de manera puntual espacios para que las personas jóvenes desarrollen habilidades y funciones de liderazgo.			Contempla objetivos y metodologías para que las personas jóvenes asuman funciones y desarrollen habilidades de liderazgo en las actividades de aprendizaje.			Plantea objetivos y metodologías para que las personas jóvenes desarrollen habilidades y funciones de liderazgo en espacios autogestionados y facilita la autoevaluación.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



9. TRABAJO EN EQUIPO

Es la interacción de un grupo de personas que, de manera intencionada, colaboran para conseguir un objetivo común.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
9.3. Ser capaz de comunicarse	Favorece aportaciones de las personas jóvenes al trabajo en equipo, pero no prevé actividades específicas para promover sus habilidades comunicativas.			Contempla de manera puntual actividades para desarrollar habilidades comunicativas con el acompañamiento del equipo educativo.			Proporciona actividades para mejorar la comunicación entre los miembros del equipo y desarrollar las habilidades necesarias para conseguirla.			Promueve que las personas jóvenes pongan en práctica las habilidades comunicativas en otros entornos sociales y educativos.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												



9. TRABAJO EN EQUIPO

Es la interacción de un grupo de personas que, de manera intencionada, colaboran para conseguir un objetivo común.

	Escenario 1			Escenario 2			Escenario 3			Escenario 4		
	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
9.4. Ser capaz de negociar y consensuar	Permite que las personas jóvenes valoren las aportaciones de otros, pero no prevé trabajar su capacidad de negociación y consenso.			Contempla de manera puntual actividades para fomentar el diálogo y el debate entre las personas jóvenes.			Contempla actividades que fomentan el diálogo y el debate entre las personas jóvenes con la voluntad de establecer consensos.			Promueve que las personas jóvenes pongan en práctica sus capacidades de negociación y consenso en otros entornos sociales y educativos.		
Evidencias:												
Reflexiones y propuestas de mejora:												