

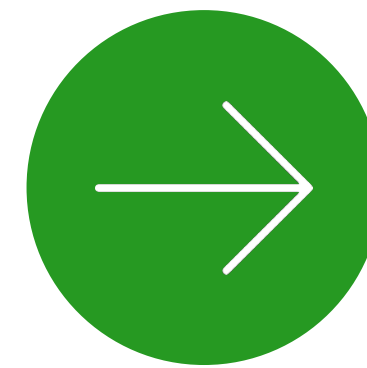


GREEN



Co-funded by
the European Union

IDEAS DE EMPRENDIMIENTO





JOVENES A TODO CAMBIO

INTRODUCCIÓN

Esta idea de emprendimiento nace de la problemática que los y las jóvenes del Centro Juvenil han detectado en relación al cuidado del ambiente y la cantidad de residuos que se generan y se tiran en las calles.

PROBLEMA

Los y las adolescentes y jóvenes del Centro Juvenil identifican como problemática la falta de información de cómo y por qué reutilizar y reciclar.

SOLUCIÓN

Realizar talleres en Centros educativos formales y no formales para concientizar a niños, niñas y adolescentes en el cuidado del ambiente a partir de talleres lúdicos y audiovisuales implementados por adolescentes y jóvenes del Centro Juvenil

EMPRENDIMIENTO

Jóvenes a Todo Cambio es un emprendimiento que busca concientizar a niños, niñas y adolescentes en el cuidado del ambiente, buscando de esta forma un cambio desde el comportamiento individual.



Co-funded by
the European Union

¿CÓMO SURGE EL EMPRENDIMIENTO?

1

¿QUÉ PROBLEMAS SURGIERON?

- Falta de conocimiento sobre cuánta basura se genera en Montevideo, donde se acumula, cuánto se recicla, cuánto se podría reciclar, cuántas plantas de reciclaje existen, etc
- Falta de contenedores de basura en la zona para clasificar



¿POR QUÉ ELEGIMOS ESTA PROBLEMÁTICA?

Porque es una preocupación que surge espontáneamente de los y las adolescentes vinculado al estado de higiene y falta de un tratamiento adecuado de los residuos en su barrio.

2



3

¿QUÉ SOLUCIONES VALORAMOS?

- Compromiso e iniciativa de los y las adolescentes en temáticas vinculadas al cuidado del ambiente
- Identificación de referentes barriales que utilizan la recolección y clasificación de residuos para la generación de ingresos
- Generar hábitos sostenibles y amigables con el ambiente



¿POR QUÉ ELEGIMOS ESTA SOLUCIÓN?

Creemos que es sumamente relevante que esta iniciativa la lleven adelante adolescentes y jóvenes del Centro Juvenil y a su vez esté dirigida a sus propios pares. La metodología de las actividades que integra el componente lúdico-participativo y tecnologías digitales colabora en generar actividades atractivas y motivadoras que involucren el juego, la participación, la diversión y la reflexión.

4

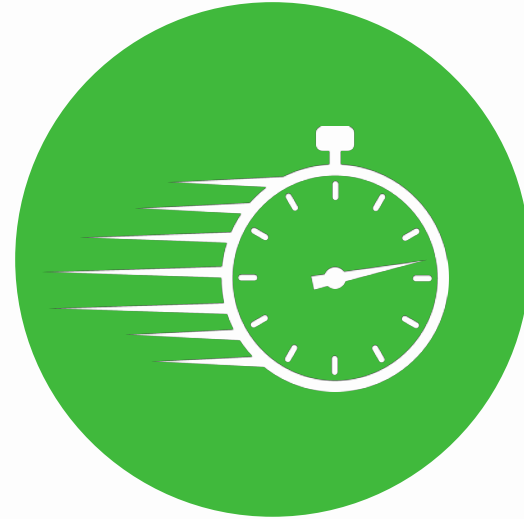


Co-funded by
the European Union



HERRAMIENTAS UTILIZADAS

- Formación teórica, información en la temática y entrevistas a actores calificados
- Visitas a instituciones referentes en la problemática
- Reuniones de planificación y elaboración de productos audiovisuales en formatos atractivos para jóvenes: reels, cortometrajes, podcasts



TIEMPO EMPLEADO

- 30 hs de talleres para investigar sobre la temática
- 4 encuentros de 3 hs para realizar audiovisuales.
- 4 encuentros de 2 hrs para elaborar actividades para los talleres



RETOS U OBSTÁCULOS

Como obstáculo encontramos la agenda de los centros educativos y cómo articular acciones

Cómo generar interés en la temática para que los Centros Educativos se sumen a la experiencia y den continuidad a la propuesta



LOGROS

Que los y las adolescentes y jóvenes del Centro Juvenil logren una mayor comprensión de la problemática ambiental e identifiquen algunas de las acciones individuales que colaboran en revertirla.

Sensibilizar a actores educativos para que puedan incidir en las instituciones integrando la perspectiva de la sostenibilidad en las prácticas educativas



JÓVENES A TODO CAMBIO



OBJETIVO

Jóvenes a Todo Cambio es un emprendimiento que busca concientizar a niños, niñas y adolescentes en el cuidado del ambiente, buscando de esta forma un cambio desde el comportamiento individual.

TECNOLOGÍA

- Desarrollo de productos lúdicos y utilización de tecnologías digitales para desarrollo de los talleres.
- Juegos digitales
- Guía de recursos para que los Centros Educativos continúen conociendo e incorporando buenas prácticas en sostenibilidad

IMPACTO SOCIAL

Tiene impacto directo sobre los niños, niñas y adolescentes que participan en los talleres así como los educadores y docentes de los Centros Educativos desarrollando o fortaleciendo comportamientos y/o hábitos de cuidado del ambiente

IMPACTO AMBIENTAL

El desarrollo de los talleres generan una gran oportunidad para el cuidado de los espacios públicos y privados, al mismo tiempo mejora la calidad de vida de los vecinos y vecinas del barrio y la comunidad en general.

SOSTENIBILIDAD

Una vez desarrollado los talleres y posterior seguimiento en los centros educativos, se promoverá la creación de una red ambiental comunitaria entre centros educativos y otros actores territoriales que están trabajando en estos temas



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

EL EQUIPO

Nuestro equipo está formado por equipo y adolescentes que forman parte de la propuesta del Centro Juvenil Santa Maria de Gurises Unidos .

- Mariana Silveira
- Anabel Jaime
- Benjamin Rodriguez
- Diego Pailos
- Agustina Correa
- Camila Reyes
- Santiago Garcia
- Mauri De Lima
- Camila Beltran
- Yohana coccoli
- Brian Rosas
- Carolina De los Santos
- Ezequiel Pereira
- Aarón Soca
- Leandro De los Santos
- Natasha Pedrozo
- Bruno Moreira

Y otros adolescentes y jóvenes que se suman a las actividades que se realizan en el marco de este emprendimiento



CONCLUSIONES

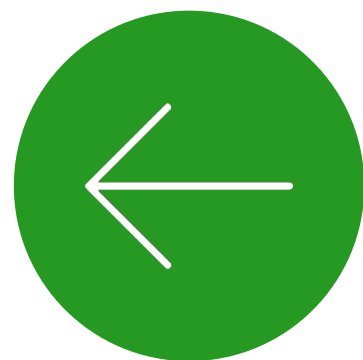
- Es difícil encontrar una solución que englobe todas las problemáticas y sus dimensiones
- El trabajo en equipo facilita el proceso y complementa el abordaje del problema
- La investigación sobre esta problemática nos ha ayudado a pensar distintas estrategias y posibles soluciones que empoderen a los adolescentes y jóvenes en esta problemática.
- Las distintas experiencias y buenas prácticas han colaborado e inspirado para elaborar nuevas ideas de emprendimiento.



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union



GREEN



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (ECEA). Neither the European Union nor ECEA can be held responsible for them.