GO GREEN

Cofinanciado por la Unión Europea

Flipbook

Una nueva forma de aprendizaje para fomentar el emprendimiento verde: GO GREEN

Visita nuestra web
https://gogreenhub.eu/

Índice

- Introducción a la iniciativa GO GREEN
- Introducción al Flipbook GO GREEN
- La pirámide del aprendizaje (PoL) de GO GREEN
- Conjunto de herramientas y resultados de GO GREEN
- Soluciones reales
- Resumen de las lecciones aprendidas
- Directrices para la replicación y la sostenibilidad

Introducción a la iniciativa GO GREEN

Contexto y antecedentes del proyecto

La iniciativa GO GREEN se creó en respuesta a la **creciente necesidad de preparar a los jóvenes para los retos medioambientales, sociales y empresariales** del siglo XXI. La educación tradicional suele quedarse corta a la hora de dotar a los jóvenes de la **experiencia práctica y las competencias transversales** necesarias para abordar cuestiones complejas del mundo real y participar activamente en el desarrollo sostenible. Al mismo tiempo, la creciente importancia del emprendimiento verde y social pone de relieve la necesidad de **enfoques de aprendizaje innovadores** que fomenten la ciudadanía activa, la empleabilidad y un compromiso significativo con la comunidad.

Objetivos y visión

La iniciativa GO GREEN tiene como objetivo capacitar a los jóvenes, especialmente a aquellos procedentes de entornos diversos y rurales, para que se conviertan en **colaboradores activos** en materia de sostenibilidad medioambiental y emprendimiento verde. Sus objetivos principales son aplicar el innovador **modelo de la Pirámide del Aprendizaje (PoL),** promover la **colaboración digital** y la **tutoría** a través de la plataforma YoungGreenHub, dotar a los jóvenes de las herramientas necesarias para abordar retos medioambientales de la vida real, desarrollar **competencias sociales y emprendedoras** esenciales y compartir los resultados de los proyectos a través de una red europea de jóvenes embajadores. Pretendemos crear una **comunidad de jóvenes líderes ecológicos** inclusiva y sostenible, capaz de impulsar un cambio medioambiental y social positivo en toda Europa.

Introducción al Flipbook GO GREEN

El «GO GREEN Flipbook» es una **guía digital exhaustiva y un resumen de las lecciones aprendidas** a lo largo de la ejecución de las actividades del proyecto. Constituye la herramienta principal para garantizar la visibilidad, la sostenibilidad y la transferibilidad a largo plazo de los resultados clave del proyecto.

Misión

Ofrecer una **guía práctica para cualquier comunidad u organización interesada en replicar las actividades que han tenido éxito en el proyecto. Incluye**:

- **Un resumen de la Pirámide del Aprendizaje (PoL):** una introducción detallada al modelo de aprendizaje colaborativo basado en la tutoría y sus cuatro pilares fundamentales (Demostración, Debate, Práctica y Enseñar a otros).
- **Resultados y soluciones del proyecto**: documentación de las soluciones medioambientales reales desarrolladas por los jóvenes participantes durante los hackatones temáticos.
- **Directrices de adaptabilidad**: una sección específica centrada en cómo las herramientas y metodologías de GO GREEN pueden generalizarse y aplicarse a diferentes contextos u otros temas de interés para la comunidad.
- **Recomendaciones**: un conjunto de recomendaciones de expertos basadas en la puesta en marcha del proyecto para ayudar a otros a evitar errores comunes.

Una misión más amplia

El flipbook desempeña un papel fundamental en la misión general del proyecto al:

- **Reducir la brecha educativa**: compartir habilidades sociales no convencionales necesarias para abordar los problemas medioambientales locales y globales, que a menudo no se tratan en la educación formal.

- **Inspirar nuevas iniciativas:** animar a otros proyectos europeos y a comunidades menos desarrolladas a poner en marcha mecanismos similares para el emprendimiento ecológico.

- **Garantizar un amplio alcance:** para maximizar su impacto en toda Europa, la guía se ha traducido a seis idiomas, lo que la hace más accesible a un público más amplio y permite que la utilicen comunidades diversas de distintos países.

La pirámide del aprendizaje (PoL) de GO GREEN

Guía del modelo «Pirámide del aprendizaje» (PoL) de GO GREEN

La Pirámide del aprenddizaje presenta una **ruta estructurada de desarrollo de competencias** para la educación en emprendimiento verde. En ella se explica cómo los jóvenes pueden pasar de la sensibilización y el acceso digital al debate, la resolución práctica de problemas y el liderazgo comunitario **a través del aprendizaje no formal y experiencial.**

La guía está **diseñada para** profesionales que trabajan con jóvenes, educadores, mentores, organizaciones de formación y socios de proyectos que deseen **apoyar** a los jóvenes en el desarrollo de competencias verdes, sociales y emprendedoras.

Puede servir como referencia práctica para planificar actividades de aprendizaje, hackatones, procesos de tutoría e iniciativas de sostenibilidad basadas en la comunidad.

Concepto y metodología

La Pirámide del aprendizaje es un marco innovador que dota a los jóvenes de las habilidades y competencias necesarias para apoyar la transición ecológica, al tiempo que fomenta el espíritu emprendedor, la empleabilidad y el impacto social.

Mediante la combinación del aprendizaje digital, la educación no formal y la experiencia práctica, la **metodología apoya a los participantes** a medida que avanzan desde la **adquisición de conocimientos** hasta el **desarrollo de soluciones** y el **liderazgo del cambio** en sus comunidades.

Un marco estructurado y flexible

Los bloques de aprendizaje

La Pirámide de aprendizaje se articula en torno a **cuatro bloques de aprendizaje interrelacionados** que guían a los participantes a lo largo de un proceso de aprendizaje progresivo, desde el descubrimiento de nuevas ideas hasta la creación de soluciones y el impulso de un cambio positivo en sus comunidades. **Cada bloque se basa en el anterior**, combinando conocimientos, habilidades y experiencia práctica en un ciclo de aprendizaje continuo.

Bloque 1: Demonstración – Explorar y descubrir

El primer bloque formativo introduce a los participantes en el mundo del emprendimiento verde a través del HUB. En su papel de exploradores, los alumnos acceden a recursos digitales, herramientas prácticas y ejemplos inspiradores de soluciones sostenibles, adquiriendo así los conocimientos y las competencias digitales necesarios para las siguientes etapas.

Bloque 2: Debate – Reflexionar y desarrollar habilidades

El segundo bloque se centra en el desarrollo de competencias sociales y emprendedoras esenciales a través de los módulos de habilidades sociales GO GREEN. Los participantes se involucran en el aprendizaje colaborativo, la reflexión crítica y el diálogo, reforzando habilidades como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la agilidad y la colaboración digital.

Bloque 3: Aprender haciendo – Crear y probar soluciones

En esta fase, los participantes ponen en práctica sus conocimientos a través de hackatones temáticos y un aprendizaje basado en retos. Trabajando en equipos y con el apoyo de mentores, desarrollan, prueban y perfeccionan ideas innovadoras de negocios sostenibles o iniciativas comunitarias, al tiempo que adquieren una valiosa experiencia práctica.

Bloque 4: Enseñar a otros – Liderar e inspirar

El bloque de aprendizaje final capacita a los participantes para que se conviertan en líderes comunitarios y embajadores de GO GREEN. Aplican lo aprendido más allá del proyecto liderando iniciativas locales, compartiendo conocimientos, apoyando a sus compañeros y promoviendo prácticas sostenibles en sus comunidades.

En conjunto, estos cuatro bloques de aprendizaje conforman una metodología dinámica e interconectada que fomenta el aprendizaje continuo, la colaboración y el impacto en el mundo real.

En lugar de seguir un recorrido estrictamente lineal, **se anima a los participantes a revisar, aplicar y ampliar sus conocimientos,** garantizando así que el aprendizaje se traduzca en acción, liderazgo y un cambio duradero en la comunidad.

Descarga el modelo de la Pirámide de aprendizaje (PoL)

Conjunto de herramientas y resultados de GO GREEN

I. Plataforma de colaboración digital: Descripción general del YoungGreen HUB actualizado para el aprendizaje digital

TLa plataforma de colaboración digital GO GREEN es una versión mejorada del actual YoungGREEN Hub y constituye el principal entorno digital de colaboración y aprendizaje del proyecto. Dentro de la Pirámide del Aprendizaje (PoL), actúa como el «Bloque de Demostración», fomentando el intercambio de conocimientos, la colaboración y la tutoría.

Partiendo del proyecto YoungGREEN Hub ya existente, la plataforma se ha ampliado con los **módulos de formación en habilidades sociales de GO GREEN y recursos** de aprendizaje adicionales. Fomenta el emprendimiento y la innovación ecológicos al proporcionar acceso a materiales de aprendizaje, facilitar la colaboración internacional y apoyar las actividades de hackatones y el intercambio de ideas.

La página web de GO GREEN está disponible en seis idiomas, mientras que la plataforma de colaboración digital funciona en inglés como lengua de trabajo común, lo que permite a los participantes de diferentes países comunicarse y colaborar de forma eficaz.

La plataforma **ofrece oportunidades de aprendizaje colaborativo, apoyo digital para hackatones y desarrollo de proyectos y acceso gratuito** a través de un sistema de código abierto. Seguirá siendo mantenida por las organizaciones asociadas a GO GREEN para garantizar su sostenibilidad a largo plazo.

REGÍSTRATE

II. Metodología del hackatón temático: Transformar el desarrollo de productos en un proceso de desarrollo de habilidades orientado a la tutoría

La metodología de hackatones temáticos desarrollada en el marco del proyecto GO GREEN transforma los hackatones tradicionales en experiencias de aprendizaje orientadas a la tutoría, centradas en el desarrollo de competencias tanto ecológicas como sociales. Como componente fundamental del modelo de la Pirámide del Aprendizaje (PoL), ofrece a los jóvenes un entorno práctico y participativo en el que colaboran para abordar retos medioambientales de la vida real, refuerzan habilidades como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, y adquieren una valiosa experiencia en emprendimiento ecológico y ciudadanía activa a través de una tutoría intensiva y la cooperación transnacional. De acuerdo con la ejecución del proyecto, se han organizado tres hackatones en Irlanda, Hungría y Bulgaria, cada uno de los cuales ha aportado valiosas lecciones aprendidas. Estas experiencias se han utilizado para reflexionar sobre lo que ha funcionado bien, identificar áreas de mejora y perfeccionar continuamente la metodología de cara a futuras actividades.

La metodología se basa en varias características clave:

Enfoque en las competencias sociales y ecológicas: desplaza el énfasis de la creación de productos hacia el desarrollo de la colaboración, el pensamiento crítico, la adaptabilidad y la resolución de problemas en un entorno de aprendizaje seguro y propicio.

Guía metodológica: una guía exhaustiva dirigida a monitores juveniles y mentores que garantiza una implementación estructurada y que se ha traducido a todos los idiomas de los socios para garantizar un uso coherente en todos los países.

Experiencia de mentoría intensiva: los hackatones se organizan en sesiones de un mínimo de 48 horas, en las que monitores juveniles cualificados apoyan y orientan a los participantes a lo largo de todo el proceso.

Temas medioambientales de la vida real: los participantes trabajan en retos auténticos, como la gestión de residuos, la neutralidad en carbono, la agricultura regenerativa, las soluciones basadas en la naturaleza y el diseño sostenible.

Colaboración transnacional: las actividades se llevaron a cabo en hackatones celebrados en Irlanda, Hungría y Bulgaria, lo que fomentó el aprendizaje y el intercambio transfronterizos.

Certificación: los participantes recibieron certificados Youthpass como reconocimiento formal de sus logros en el aprendizaje no formal y de las competencias adquiridas.

III. Módulos de desarrollo de habilidades sociales:
Materiales formativos sobre trabajo en equipo, pensamiento crítico, mentalidad ágil, resolución de problemas e integración digital.

El programa de formación GO GREEN dota a los jóvenes y a los monitores juveniles de los conocimientos, las habilidades y la mentalidad necesarios para impulsar un cambio sostenible y el emprendimiento ecológico. Basado en la metodología de la Pirámide del Aprendizaje (PoL), el programa combina el aprendizaje digital interactivo con **experiencias prácticas basadas en retos** para desarrollar tanto **competencias personales como profesionales**.

La formación consta de **cinco módulos de habilidades sociales**: trabajo colaborativo, pensamiento crítico, mentalidad ágil, resolución de problemas e integración digital de habilidades no digitales.

Disponibles a través de la plataforma digital en seis idiomas, los módulos fomentan la colaboración, la innovación y la participación en la comunidad. Los participantes que completan el programa de formación y las actividades asociadas **reciben certificados que reconocen las competencias sociales, digitales y ecológicas** que han desarrollado.

Módulo 1 – Trabajo colaborativo

Módulo 2 – Pensamiento crítico

Módulo 3 – Mentalidad ágil y adaptabilidad

Módulo 4 – Resolución de problemas

Módulo 5 – Integración digital

Diseñado para jóvenes y monitores juveniles, el módulo está disponible en seis idiomas y forma parte del programa de formación GO GREEN.

La finalización de estos módulos contribuye a la obtención de certificados que reconocen las competencias sociales y medioambientales que has desarrollado.

IV. Programa de Embajadores Juveniles: Desarrollo de la comunidad, creación de redes y habilidades de gestión para líderes juveniles

El Programa de Embajadores representa el siguiente paso en el proceso de aprendizaje de los jóvenes que han participado en los Green Hackathons. Su objetivo es capacitar a estos jóvenes innovadores para que pasen de la participación al liderazgo activo, involucrándolos en la sensibilización sobre la sostenibilidad, el emprendimiento verde y las iniciativas medioambientales de base comunitaria, comenzando por sus propias comunidades locales.

Al completar el Programa de Embajadores, los participantes reforzarán un conjunto de competencias prácticas que les permitirán liderar iniciativas, involucrar a sus comunidades y establecer vínculos significativos con las partes interesadas locales. Los resultados del aprendizaje se articulan en torno a tres áreas complementarias: habilidades de gestión y organización, habilidades para la creación de comunidades y habilidades para la creación de redes y la implicación de las partes interesadas.

Convertirse en Embajador GO GREEN ofrece a los participantes oportunidades que van más allá de la propia formación. Los embajadores obtienen reconocimiento por su contribución, refuerzan sus conexiones internacionales y disponen de nuevas oportunidades para dar a conocer y seguir desarrollando las ideas creadas durante los hackatones.

Descarga el Programa de Embajadores GO GREEN

SOLUCIONES GO GREEN #1

1er Hackathón – Economía Azul

Letterkenny, Irlanda| 10–12 Marzo 2026

Más de 100 participantes de seis países analizaron los retos de la economía azul y desarrollaron cuatro soluciones ecológicas gracias al trabajo en equipo y a la orientación de los mentores.

- **Escorrentía agrícola y contaminación por nutrientes – Reducir la contaminación por nutrientes procedente de las actividades agrícolas.**
- **Mal estado ecológico de las aguas superficiales – Mejorar la calidad del agua y proteger los ecosistemas acuáticos.**
- **Tratamiento inadecuado de las aguas residuales y de saneamiento – Fomentar una gestión y un tratamiento eficaces de las aguas residuales.**
- **Contaminación por plásticos – Reducir los residuos plásticos y fomentar su reutilización y reciclaje.**

SOLUCIONES GO GREEN #2

2.º Hackatón: Sostenibilidad urbana

Veszprém, Hungría | 16–18 Junio 2026

30 participantes de 6 países analizaron los retos de la sostenibilidad urbana y desarrollaron cuatro soluciones ecológicas mediante el trabajo en equipo, la tutoría y las visitas de estudio locales:

- **Comunidad intergeneracional - Conectar generaciones a través de actividades compartidas**
- **Movilidad activa y sostenible - Fomento de los desplazamientos a pie y en bicicleta**
- **De los residuos alimentarios al pienso para animales - Reutilización de los excedentes alimentarios como pienso para animales**
- **Retención de agua - Recogida y reutilización del agua de lluvia**

SOLUCIONES GO GREEN #3

3er Hackatón: Turismo rural

Tryavna, Bulgaria | 6–8 Octubre 2026

31 participants from 6 countries explored local sustainable tourism practices and developed four green solutions through teamwork and mentoring:

- **Re:food - Recuperación de residuos alimentarios y compostaje**
- **Speed for Change - Turismo sin coches y ciclismo**
- **Guía Verde de Tryavna - Pasaporte Verde y recompensas para los visitantes**
- **Festival Green Roots - Eventos ecológicos, artesanía y tradiciones**

UNIDOS POR UN FUTURO MÁS VERDE

GO GREEN

Memories

1

2

3

Resumen de las lecciones aprendidas

Lo que funcionó bien

1. **Logística, alojamiento y alimentación:** Alojarse en el mismo hotel simplificó la logística y proporcionó a los participantes más tiempo libre en grupo tras las actividades laborales. El transporte estuvo bien organizado, y la oportunidad de probar la gastronomía local y los restaurantes enriqueció la experiencia intercultural.
2. **Tutoría y espacios de trabajo flexibles:** Los tutores brindaron su apoyo sin resultar excesivamente intrusivos. Podían llevar a los equipos a trabajar en espacios alternativos (como el vestíbulo del hotel o en la ciudad) en lugar de limitarse a una sola sala.
3. **Talleres, actividades y dinámicas para romper el hielo:** Las visitas culturales resultaron ser una gran recompensa. Las dinámicas para romper el hielo, los talleres culturales y las actividades en grupo, como el taller de fabricación de jabón, ayudaron a todos a establecer contactos y a colaborar como grupo en su conjunto. Los formatos de presentación divertidos (por ejemplo, la mímica) también tuvieron una buena acogida.
4. **Recursos y organización de los grupos:** Los grupos reducidos funcionaron bien. Las plantillas para el desarrollo de ideas, los temas útiles y las bases de conocimientos proporcionaron un gran apoyo a los jóvenes participantes.

Retos a los que nos enfrentamos

1. **Limitaciones de tiempo y agendas apretadas**: Los 2,5 a 3 días resultaron insuficientes para desarrollar plenamente las ideas de los proyectos. Las agendas fueron agotadoras, ya que las visitas locales se sucedían con demasiada frecuencia, sin suficientes descansos regulares ni tiempo de respiro.
2. **Claridad en las presentaciones y la evaluación:** Hubo confusión sobre cómo debían presentarse las ideas, ya que se pasó de los stands de exposición previstos a presentaciones estándar. Además, el primer día no se dieron a conocer los criterios de evaluación.
3. **Dinámica de grupo y comunicación:** Era necesario mejorar la armonización de intereses durante la inscripción, así como mantener grupos mixtos para fomentar el uso del inglés como lengua de trabajo. No existía un canal de comunicación central ni una plataforma en línea compartida para la formación de equipos antes del evento. Los mentores también necesitaban una mejor formación para gestionar la dinámica de los equipos.
4. **Actividades del evento y comodidad:** No había bebidas fácilmente disponibles para los participantes. Se omitieron las actividades matutinas para animar al grupo y las actividades iniciales de formación de equipos debido a la apretada programación.

Cofinanciado por la Unión Europea

GO GREEN

Información de contacto

New learning path for promoting green entrepreneurship - GO_GREEN
KA220-YOU - Cooperation partnerships in youth (KA220-YOU)

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.