

Life Skills for YOUTH



Cofinanciado por
la Unión Europea



Documento de orientación y políticas

Editado por Izobraževalni center Geoss d.o.o.
Abril 2026



IMPRESSUM

Este Documento de orientación y políticas se publica como parte del proyecto «LifeSkills4Youth – LS4YOU», financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea (2023-2-FR02-KA220-YOU-000175417).

Título	LS4YOU Project: LifeSkills4Youth
Año	2026
Editorial	Saša Ceglar Vidmar, Education centre Geoss, Eslovenia
Revisores	Soha Lemaître-El Jammal, Pistes-Solidaires, Francia Vanessa Pittl, Asociación Caminos, España Evelin Graf, Ibis Acam, Austria Mathieu Bistué, MLPB, Francia
Diseño y maquetación	Asociación Caminos, España
Licencia	CREATIVE COMMONS BY-NC-SA 4.0 DEED Attribution- Noncommercial-Share Alike 4.0 International

Usted es libre de:

- Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material.
- El licenciante no puede revocar estas libertades siempre que usted cumpla con las condiciones de la licencia.



Bajo las siguientes condiciones:

- Atribución — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado modificaciones. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una forma que sugiera que el licenciante aprueba su uso.
- No comercial — No puede utilizar el material con fines comerciales.
- CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá distribuir sus aportaciones bajo la misma licencia que el original.
- Sin restricciones adicionales — No puede aplicar condiciones legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a terceros realizar cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos: No es necesario cumplir con la licencia para materiales que se encuentren en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se ofrece ninguna garantía. Es posible que la licencia no le otorgue todas las autorizaciones necesarias para el uso que desee realizar. Por ejemplo, otros derechos, como los derechos de imagen, privacidad o derechos morales, pueden limitar el uso del material.



Tabla de contenido

3 INTRODUCCIÓN

- 5 **Objetivos del documento de orientación y políticas**
- 5 **Grupos destinatarios**

6 HERRAMIENTAS Y MÉTODOS LS4YOU

- 6 **Innovación de la metodología LS4YOU**
- 7 **Recopilación de buenas prácticas**
 - 7 España (Caminos)
 - 8 Eslovenia (IC Geoss)
 - 9 Francia (Pistes-Solidaires)
 - 10 Francia (Mission Locale Pays Basque)
 - 11 Austria (ibis acam Bildungs GmbH)
- 12 **Marco de competencias para la vida**
- 13 **Método y guía LS4YOU**
- 15 **Caja de herramientas y plataforma LS4YOU**
- 16 **RECOMENDACIONES PARA RESPONSABLES DE LA TOMA DE DECISIONES**
 - 16 **Recomendaciones transversales**
 - 17 **Recomendaciones para autoridades locales y regionales**
 - 18 **Recomendaciones para los responsables políticos nacionales**
 - 19 **Recomendaciones para el nivel europeo e internacional**
 - 20 **Hacia un impacto sistémico**

21 CONCLUSIÓN





INTRODUCCIÓN

Página web
www.lifeskills4youth.eu

LifeSkills4Youth (LS4YOU) es un proyecto europeo diseñado para apoyar la integración social y profesional de los jóvenes mediante el fortalecimiento de sus competencias personales, sociales y prácticas para la vida. Estas competencias incluyen el autoconocimiento, la comunicación, la regulación emocional, la gestión del estrés, el trabajo en equipo, la educación financiera y la capacidad de proyectarse hacia el futuro. LS4YOU se basa en el LifeDesign, el pensamiento de diseño y la psicología positiva, ayudando a los jóvenes a identificar sus fortalezas, medir sus competencias y aplicarlas en situaciones de la vida real. El proyecto responde a la creciente necesidad de resiliencia, adaptabilidad y autonomía entre los jóvenes, especialmente aquellos que atraviesan transiciones complejas o contextos de vida inestables.

En las dos últimas décadas ha surgido un movimiento global que aboga por dotar a los estudiantes de nuevas competencias y conocimientos para afrontar la complejidad del mundo. En el marco de la iniciativa LSCE (Lifeskills and Citizenship Education), UNICEF define las competencias para la vida como «habilidades transferibles que permiten a las personas afrontar la vida cotidiana, progresar y tener éxito en la escuela, en el trabajo y en su vida social».

LSCE (Lifeskills and Citizenship Education)



Con la Recomendación del Consejo de 2018 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, «las competencias personales y sociales y la capacidad de aprender a aprender» han sido reconocidas por la Unión Europea como una de las ocho competencias clave para el aprendizaje a lo largo de la vida. Con este fin, el Centro Común de Investigación ha desarrollado el marco conceptual de referencia LifeComp, que puede utilizarse como base para el desarrollo de programas y actividades de aprendizaje.

Marco conceptual de referencia LifeComp





El proyecto LS4YOU se inscribe en estas prioridades y en este movimiento orientado a desarrollar y/o reforzar la capacidad de los jóvenes para dirigir su propia vida, es decir, conocerse a sí mismos, comprender sus aspiraciones y ayudarles a planificar y diseñar su trayectoria vital, requisito previo para una integración profesional sostenible. El objetivo de LS4YOU es dotar a los jóvenes de las competencias necesarias para elegir, diseñar y construir su propio itinerario vital.

Basado en los conceptos de design thinking y psicología positiva, el método LS4YOU mejora directamente la empleabilidad de los jóvenes y la capacidad de los profesionales en su labor de apoyo hacia la inserción laboral. No se trata solo de integrar a los jóvenes en el empleo, sino también en la sociedad. El método LS4YOU permite identificar y situar las verdaderas aspiraciones de los jóvenes en el centro de su proceso de integración, ayudándoles a conocerse y a ser capaces de tomar decisiones conscientes acordes con sus aspiraciones y deseos.



Respalddado por otras técnicas y métodos de apoyo a la orientación profesional y la formación, LS4YOU responde a las necesidades de los jóvenes y de los profesionales implicados en la orientación e inserción ofreciendo un enfoque en el que los jóvenes pueden expresar sus deseos y situarse en condiciones de tomar decisiones relevantes para ellos, en consonancia con sus aspiraciones personales y profesionales, así como activar o identificar las competencias necesarias para su proyecto de vida y adquirirlas.





OBJETIVOS

DEL DOCUMENTO DE ORIENTACIÓN Y POLÍTICAS

Basándose en la experiencia adquirida durante la implementación del proyecto, este documento de orientación y políticas tiene como objetivo contribuir a mejorar la empleabilidad de los jóvenes y ampliar sus perspectivas. En primer lugar, presenta las herramientas y métodos desarrollados para mostrar cómo y de qué manera pueden ser útiles para trabajadores juveniles y formadores en diferentes contextos, así como su adaptación a distintos grupos destinatarios de jóvenes. Sin embargo, el objetivo principal es elaborar recomendaciones significativas dirigidas a responsables de la toma de decisiones en distintos niveles (local, nacional, de la UE y transnacional). Además, un documento complementario a este Documento de orientación y políticas, el Análisis comparativo, tiene como finalidad analizar la integración y/o implementación y el valor añadido del método y las herramientas en las organizaciones socias en diversos contextos nacionales.

El documento de orientación y políticas sirve como una hoja de ruta práctica para trabajadores juveniles y formadores, responsables políticos y otras partes interesadas, con el fin de apoyar la integración social y profesional de los jóvenes mediante el fortalecimiento de sus competencias personales, sociales y prácticas para la vida.



Este documento de orientación y políticas, junto con la Guía LS4YOU y la herramienta LS4YOU (en forma de plataforma digital), a través de un marco integral basado en LifeDesign, el pensamiento de diseño y la psicología positiva, tiene como objetivos:

- ▶▶▶ Dotar a trabajadores juveniles, educadores y formadores de una guía práctica para apoyar a los jóvenes, en particular a aquellos que enfrentan dificultades en su integración, ya sean NEET o no.
- ▶▶▶ Fortalecer la colaboración entre actores clave, incluidos trabajadores juveniles, formadores, educadores de adultos, personal administrativo en instituciones educativas, familias y la comunidad en general, con el fin de construir redes de apoyo resilientes.
- ▶▶▶ Informar e influir en las políticas educativas y de juventud a nivel local, nacional y europeo mediante la provisión de recomendaciones específicas que promuevan cambios sistémicos.

GRUPOS DESTINATARIOS

Trabajadores juveniles, formadores, orientadores y otros educadores que trabajan con jóvenes que enfrentan dificultades;

Personal educativo en centros de formación (educación de adultos y formación profesional);

Responsables políticos a nivel local, regional, nacional y de la Unión Europea.

.....





HERRAMIENTAS Y MÉTODOS LS4YOU

El proyecto LS4YOU ha desarrollado diversos materiales y herramientas que constituyen un recurso educativo de calidad para trabajadores juveniles y otros formadores en su trabajo con jóvenes. En la siguiente sección se presenta la innovación de la metodología LS4YOU y una visión general de los principales recursos, herramientas y métodos desarrollados.

Innovación de la metodología LS4YOU

La metodología y las herramientas LS4YOU son innovadoras porque van más allá de los modelos tradicionales de educación en competencias para la vida, que a menudo se centran principalmente en habilidades blandas aisladas o en la formación para la empleabilidad. En su lugar, LS4YOU ofrece un enfoque **holístico, centrado en el aprendizaje y altamente experiencial**, que combina la metodología LifeDesign, el pensamiento de diseño, la psicología positiva y el aprendizaje combinado en un marco integrado.

Una de las principales innovaciones de LS4YOU es su itinerario de aprendizaje estructurado en **tres fases: Identificar → Medir → Implementar**. A diferencia de muchos enfoques existentes que se centran principalmente en la transmisión de conocimientos, LS4YOU apoya a los jóvenes a través de un proceso continuo de autodescubrimiento, autoevaluación y aplicación práctica en contextos de la vida real. Los jóvenes primero identifican sus fortalezas, aspiraciones y retos, luego evalúan sus competencias mediante la autorreflexión y la retroalimentación entre iguales, y finalmente las aplican a través de tareas interactivas, juegos de rol, ejercicios gamificados y resolución de problemas reales.

IDENTIFICAR

MEDIR

IMPLEMENTAR

Otra innovación importante es el fuerte énfasis en los **principios del LifeDesign**, que sitúan las aspiraciones, identidades y narrativas personales de los jóvenes en el centro del proceso de aprendizaje. En lugar de preparar a los jóvenes únicamente para el empleo, LS4YOU les apoya en el diseño de trayectorias vitales significativas y en la toma de decisiones conscientes alineadas con sus valores, motivaciones y objetivos futuros. Este enfoque resulta especialmente relevante para jóvenes vulnerables, NEET, migrantes y aquellos que enfrentan incertidumbre o exclusión social.

LS4YOU también es innovador por su **metodología híbrida y flexible**, que combina talleres presenciales con una plataforma digital interactiva. Esta plataforma permite la autoevaluación, el aprendizaje autónomo, actividades gamificadas e itinerarios de aprendizaje combinados sin necesidad de registro, lo que la hace accesible y adaptable a diversos contextos y estilos de aprendizaje. Esta combinación de aprendizaje digital y no formal crea una continuidad entre el apoyo guiado y el aprendizaje independiente, algo que a menudo falta en los enfoques convencionales de trabajo con jóvenes.

.....

.....



Un valor añadido adicional es la integración de cuatro áreas de competencia interconectadas: **desarrollo de la personalidad, autopromoción, bienestar físico y mental, y educación financiera**. Los programas existentes suelen abordar estos temas por separado, mientras que LS4YOU reconoce que una integración social y profesional exitosa requiere un desarrollo equilibrado de competencias personales, emocionales, sociales y prácticas.

Por último, LS4YOU destaca por su fuerte enfoque en la **adaptabilidad y la inclusión**. La metodología incluye herramientas prácticas, personas, ejercicios de reflexión y actividades interactivas que pueden adaptarse a diferentes grupos de jóvenes y contextos locales. Apoya a los profesionales no solo con orientación teórica, sino también con métodos concretos para facilitar la participación, la reflexión, el aprendizaje entre iguales y el empoderamiento. De este modo, LS4YOU representa un cambio innovador desde modelos tradicionales basados en la instrucción hacia un desarrollo de competencias para la vida participativo, personalizado y sostenible.

Recopilación de buenas prácticas

Las organizaciones socias, siguiendo una guía y una plantilla comunes, identificaron, recopilaron y describieron un total de 10 buenas prácticas (2 por cada organización socia) en sus contextos locales, regionales o nacionales, con el objetivo de capitalizar el llamado «conocimiento disponible», que sirvió como base para crear un marco de competencias para la vida en la siguiente fase. Las buenas prácticas relevantes identificadas y descritas se centraron en el desarrollo de competencias para la vida o en cómo identificar y evaluar dichas competencias.

La orientación para la recopilación de buenas prácticas se estableció en el documento guía, que indica que una buena práctica no es solo una práctica que funciona bien, sino también una práctica que ha demostrado ser eficaz y producir buenos resultados, por lo que se recomienda como modelo. Es una experiencia exitosa que ha sido probada y validada, en sentido amplio, que se ha repetido y merece ser compartida para que un mayor número de personas pueda adoptarla. Una buena práctica debe cumplir una serie de criterios, como ser eficaz y exitosa, sostenible, sensible al género, técnicamente viable, intrínsecamente participativa, replicable y adaptable.

ESPAÑA
Asociación Caminos

SHANARANI YOUTH TRAINING

La formación Shanarani Youth es un enfoque formativo desarrollado por la Asociación Caminos para trabajar con jóvenes el tema de los estereotipos de género y ayudarles a desarrollar competencias de alfabetización mediática crítica. El método consiste en analizar con los jóvenes los medios de comunicación populares a los que están expuestos, tomando ejemplos directamente de su vida cotidiana para establecer una conexión y hacer que los aprendizajes sean lo más cercanos y relevantes posible. El método se ha desarrollado tanto como curso de formación como en elementos digitales gamificados para la autorreflexión de los jóvenes.





ESPAÑA

Asociación Caminos

SYMFOS – TRABAJO CON SÍMBOLOS

Trabajo con símbolos es un método desarrollado por Wilfried Schneider en Alemania como herramienta terapéutica para trabajar con personas en la clarificación y el análisis de sus problemas. En el marco de los proyectos SymfoS (Symbols for Success), SymfoS for Youthcare y EJO4Youth, este enfoque se ha adaptado a diferentes contextos como herramienta para trabajar con distintos grupos destinatarios sobre una amplia variedad de temas. El método utiliza la disposición de símbolos por parte de la persona como medio para visualizar y representar una situación sobre la que busca claridad, y cuenta con una amplia gama de ejercicios desarrollados, así como un gran potencial de improvisación para crear nuevos métodos basados en este enfoque.

ESLOVENIA

IC Geoss

THE PROJECT LEARNING FOR YOUNG ADULTS (PUM-O)

PUM-O es un programa nacional educativo y social en Eslovenia diseñado específicamente para jóvenes NEET que han abandonado la educación formal o están en riesgo de exclusión social. El programa se implementa en numerosas ciudades eslovenas a través de diversas organizaciones educativas, con el objetivo de desarrollar competencias para la vida, mejorar la inclusión social y aumentar la empleabilidad mediante un entorno de aprendizaje no formal en el que los jóvenes participan en proyectos, reciben mentoría y adquieren habilidades prácticas. Con el apoyo del Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte de Eslovenia, PUM-O garantiza una amplia cobertura y sostenibilidad en todo el país. Al involucrar a diferentes organizaciones educativas, el programa se adapta a las necesidades específicas de los jóvenes NEET en distintas regiones, convirtiéndose en una herramienta altamente eficaz y versátil para el desarrollo juvenil en Eslovenia.

LOCAL STUDENT CLUBS NETWORK IN SLOVENIA

Los clubes locales de estudiantes en Eslovenia, coordinados bajo el paraguas de la Unión de Clubes de Estudiantes de Eslovenia (ŠKIS), son el motor de una amplia gama de actividades que apoyan el desarrollo personal y profesional del estudiantado. Estos clubes, creados y gestionados por los propios estudiantes, organizan talleres educativos, eventos culturales, iniciativas sociales y oportunidades de networking, implicando directamente a sus iguales y fomentando un fuerte sentido de comunidad. Al mejorar las competencias para la vida y aumentar la empleabilidad, estos clubes liderados por estudiantes desempeñan un papel fundamental en el enriquecimiento de la vida estudiantil en Eslovenia, mientras que ŠKIS proporciona coordinación y apoyo para garantizar la eficacia general de la red.

• • • • •

• • • • •





FRANCIA

Pistes-Solidaires

COMP-PASS – EL MÉTODO REAL-E (USO COLECTIVO)

Esta buena práctica es un módulo de formación que tiene como objetivo integrar los resultados del storytelling en un itinerario educativo para jóvenes que no están en educación, empleo o formación (NEET), con el fin de apoyar su empoderamiento y empleabilidad. Como cualquier enfoque educativo, REAL-E (BBALE en inglés) se basa en principios: referencias (orientación), equilibrio (estabilidad), adaptación, límites e intercambios. Los principios del enfoque incluyen el uso de métodos no formales (aprendizaje experiencial siempre que sea posible), el trabajo en pequeños grupos para generar confianza y beneficiarse del grupo (el grupo como recurso para cada individuo), y un enfoque de trabajo directamente conectado con su realidad.

COMP-PASS (USO INDIVIDUAL)

COMP-PASS es un e-portfolio para presentar las experiencias de una persona como un CV, pero poniendo especial énfasis en las competencias transversales de los usuarios. Puede utilizarse en múltiples contextos para analizar la experiencia, establecer objetivos de aprendizaje y mucho más. Este documento presenta la forma en que puede utilizarse a nivel individual, especialmente en el marco de proyectos de movilidad, tal y como se ha utilizado principalmente desde su creación.

FRANCIA

Mission Locale Pays Basque

ADVP / HACER BALANCE

Esta actividad de juego de roles invita a las personas a identificar y expresar los distintos aspectos de su vida y entorno que han tenido o pueden tener influencia en sus decisiones futuras. Esta actividad se ofrece en el marco del método ADVP (Activation du Développement Vocationnel et Personnel), una metodología psicoeducativa diseñada para trabajar con grupos, conceptualizada en Quebec a principios de la década de 1970 por Denis Pelletier, Charles Bujold y Gilles Noiseux. Este enfoque permite a los profesionales ayudar a las personas a desarrollar su propio proyecto de integración social y profesional, dar sentido a sus vidas y adaptarse a la realidad específica de su contexto socioeconómico.





FRANCIA

Mission Locale Pays Basque

REAL LIFE, REAL CHALLENGES (VIDA REAL, RETOS REALES)

Real Life, Real Challenges es un juego de rol diseñado para estudiantes, escolares, jóvenes y personas en programas de inserción laboral, con el objetivo de experimentar la vida de un joven adulto, con las ventajas y exigencias de su profesión. Su objetivo es ayudar a conocerse mejor y tomar decisiones que permitan alinear los sueños con la realidad, expresando la personalidad y los intereses propios. En definitiva, se trata de afrontar los retos de la vida de forma lúdica y comprender que el proyecto profesional está directamente vinculado al proyecto vital.

AUSTRIA

Ibis acam Bildungs GmbH

FUTURE SKILLS COCKPIT VET

El proyecto Future Skills Cockpit (FSC VET) tuvo como objetivo dotar a jóvenes profesionales de toda Europa de las competencias esenciales necesarias para un mercado laboral en evolución. Liderado por Ibis acam Bildungs GmbH y con socios de Austria, Italia, Hungría y Lituania, el proyecto desarrolló la herramienta FSC, una plataforma digital diseñada para ayudar a los usuarios a evaluar sus competencias y orientar su desarrollo de habilidades. El proyecto incluyó talleres transnacionales, desarrollo colaborativo y un módulo de formación de formadores para garantizar una implementación eficaz y una amplia accesibilidad. El proyecto FSC VET abordó la necesidad de herramientas modernas y adaptables para el desarrollo de competencias, contribuyendo a la empleabilidad futura de la juventud europea.

LIFE DESIGN SKILLS – LDSKILLS4YOU

El proyecto LDSkills4YOU tuvo como objetivo dotar a jóvenes europeos en situación de vulnerabilidad, como jóvenes NEET, jóvenes con discapacidad o con bajos niveles educativos o procedencia migrante, de competencias esenciales para la vida. Estas competencias incluían el desarrollo de la personalidad, la autopromoción, el bienestar físico y mental, y la gestión financiera y material. El proyecto desarrolló una herramienta en línea interactiva estructurada en torno a estos cuatro módulos, con el fin de mejorar la empleabilidad y fomentar la inclusión social.





MARCO DE COMPETENCIAS PARA LA VIDA

El marco de competencias presenta y explica las competencias para la vida de forma accesible tanto para los jóvenes como para los trabajadores juveniles y orientadores, basándose en las cuatro competencias clave de LS4YOU, así como en una herramienta de autoevaluación. Ayuda a armonizar el conocimiento dentro del consorcio, así como a medir posibles reutilizaciones, posibles vínculos, complementariedades y lagunas. También contribuye a clarificar y difundir las competencias para la vida externamente, lo cual es un paso esencial para garantizar su apropiación en el futuro.

A continuación se presenta un resumen de la matriz de competencias para la vida correspondiente a las cuatro áreas, cada una de las cuales incluye diferentes subcompetencias que se describen en detalle en la matriz completa, con distintos niveles posibles de adquisición por parte de los jóvenes: principiante, intermedio, avanzado y experto.

AUTOPROMOCIÓN	APTITUD FÍSICA Y MENTAL	PERSONALIDAD	RECURSOS FINANCIEROS Y MATERIALES
Mi autoimagen y la que los demás tienen de mí	Resiliencia mental	Conociéndome a mí mismo	Mentalidad y conocimiento positivos sobre el dinero
Crear mi marca personal	Equilibrio de vida	Tener en cuenta la imagen que los demás pueden tener de mí y de la comunicación	Llevar un registro de las finanzas
Vender mi marca personal	Manejo del estrés	Recibir retroalimentación	Protegerme financieramente
Usar la narración de historias para convencer a los demás		Establecer de metas personales	
		Automotivación	



MÉTODO Y GUÍA LS4YOU

La Guía LS4YOU, disponible aquí:



La Guía LS4YOU es un recurso práctico desarrollado para trabajadores juveniles, educadores, formadores y profesionales que acompañan a jóvenes en sus procesos de aprendizaje y orientación profesional. Funciona tanto como marco metodológico como caja de herramientas práctica, ofreciendo instrucciones claras, ejercicios, métodos de reflexión y herramientas digitales.

La Guía apoya a los profesionales en la aplicación del enfoque LS4YOU a través de tres fases estructuradas: Identificar → Medir → Implementar, garantizando al mismo tiempo que las actividades sean atractivas, participativas y adaptables a distintos contextos.

Identificar

Medir

Implementar

El enfoque de aprendizaje LS4YOU se basa en LifeDesign, inspirándose en el design thinking y la psicología positiva, y se estructura en un recorrido de tres pasos: Identificar → Medir → Implementar. Los jóvenes primero identifican sus fortalezas, pasiones y desafíos; después miden sus competencias mediante autoevaluaciones, retroalimentación entre iguales y herramientas digitales; y finalmente las aplican en contextos de la vida real mediante juegos de rol, proyectos y actividades gamificadas. El proceso está diseñado para ser altamente experiencial y participativo, empoderando a los participantes para aprender haciendo, reflexionando y co-creando soluciones.

Junto a la guía escrita, una plataforma digital LS4YOU (descrita en el siguiente capítulo) complementa la metodología con autoevaluaciones interactivas, itinerarios de aprendizaje combinados y ejercicios gamificados. Este enfoque híbrido garantiza que el aprendizaje sea accesible, flexible y sostenible, permitiendo a los jóvenes desarrollar competencias para la vida tanto en línea como en entornos presenciales. Por tanto, la Guía LS4YOU no solo explica qué son las competencias para la vida, sino que también proporciona a los educadores una guía práctica sobre cómo integrarlas en el empleo juvenil, la orientación profesional y las prácticas educativas diarias.

Las cuatro competencias clave de LifeDesign abordadas en la Guía LS4YOU son:



Personalidad

EMPODERAMIENTO DE LA IDENTIDAD, AUTOCONFIANZA, INTROSPECCIÓN

Objetivo de aprendizaje: apoyar a los jóvenes en el reconocimiento de sus fortalezas y valores personales, el desarrollo de la autoconfianza y la reflexión sobre sus propias aspiraciones y trayectorias de desarrollo.

Autopromoción

MOSTRAR LAS PROPIAS FORTALEZAS ÚNICAS, PERFECCIONAR LAS HABILIDADES, DESARROLLAR LA PRESENCIA EN LÍNEA

Objetivo de aprendizaje: permitir a los participantes presentarse de manera auténtica y eficaz, practicar la comunicación y la autopromoción, y construir una identidad digital responsable y coherente.

Aptitud física y mental

FORTALEZA, CONCIENCIA EMOCIONAL, GESTIÓN DEL ESTRÉS

Objetivo de aprendizaje: dotar a los jóvenes de herramientas para mejorar la resiliencia, gestionar el estrés y las emociones, y promover el bienestar general para lograr un equilibrio más saludable entre la vida personal y profesional.

Recursos financieros y materiales

PRESUPUESTACIÓN ESTRATÉGICA, ESTILO DE VIDA SOSTENIBLE, GESTIÓN PERSONAL

Objetivo de aprendizaje: fortalecer la alfabetización financiera, fomentar una gestión consciente y sostenible de los recursos, y apoyar a los jóvenes en el desarrollo de habilidades para una vida independiente y responsable.

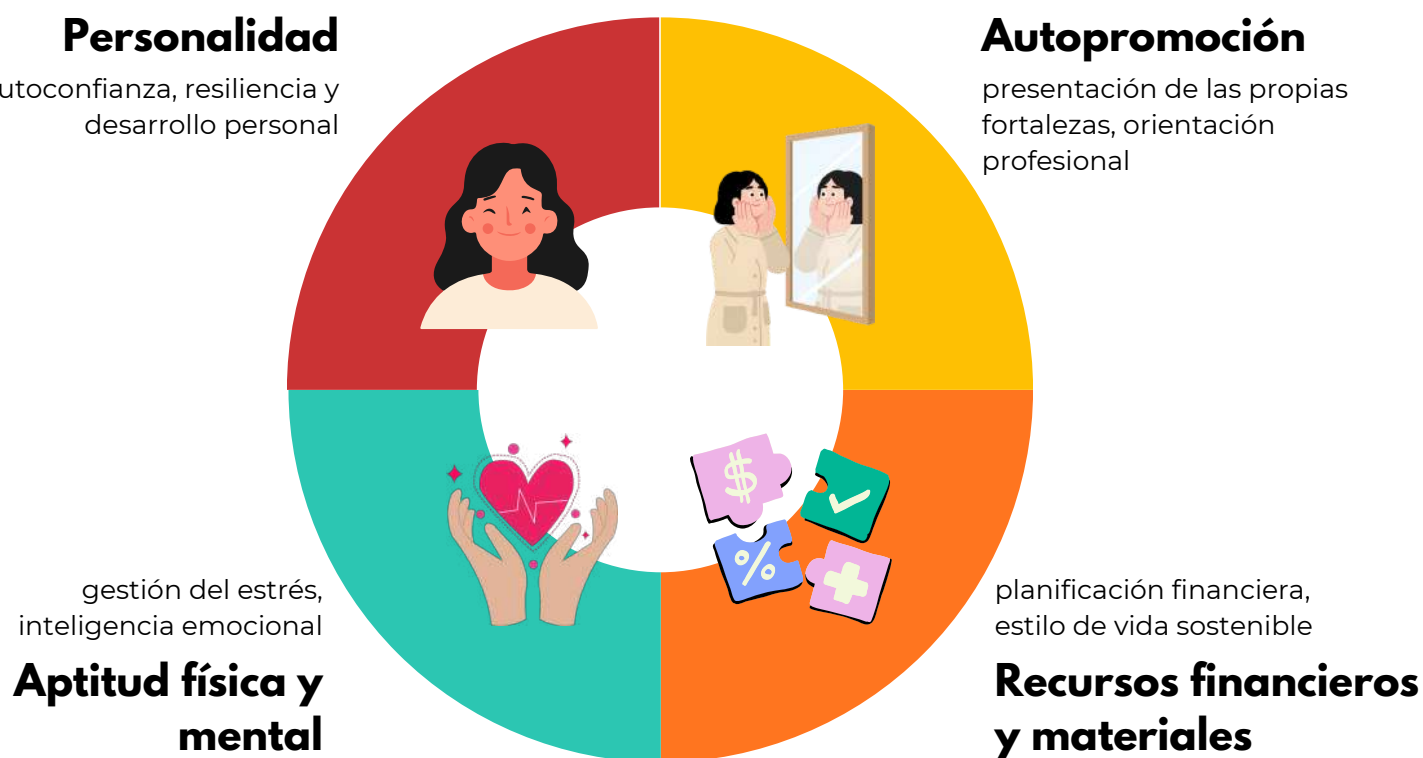


Una característica definitoria es el fuerte enfoque híbrido: la plataforma digital LS4YOU complementa los talleres presenciales con recursos interactivos, autoevaluaciones y itinerarios de aprendizaje combinados. Esto garantiza continuidad, flexibilidad y accesibilidad, permitiendo a los jóvenes progresar a su propio ritmo mientras reciben orientación y apoyo de profesionales. La integración de elementos digitales y presenciales crea un itinerario de aprendizaje holístico y sostenible que refuerza la autonomía, la autoconfianza y las competencias sociales, al tiempo que hace que el aprendizaje sea más lúdico, motivador e impactante.





La caja de métodos Life Skills 4 Youth es la herramienta central del método LS4YOU. Contiene una amplia selección de métodos prácticos e interactivos destinados a fortalecer a los jóvenes en cuatro competencias clave:



La caja de métodos está estructurada de manera que puede utilizarse de forma flexible. Las actividades se organizan según las cuatro competencias principales y permiten a los profesionales y a los jóvenes trabajar de manera específica en determinadas áreas. Cada método incluye instrucciones claras, objetivos, materiales y preguntas de reflexión. Muchos métodos también están integrados en la plataforma LS4YOU, que ofrece autoevaluaciones interactivas, itinerarios de aprendizaje y herramientas de reflexión. Los profesionales pueden seleccionar o adaptar los métodos según sea necesario, mientras que los jóvenes pueden trabajar sus competencias para la vida de forma autónoma o con apoyo.



CAJA DE HERRAMIENTAS Y PLATAFORMA LS4YOU

La plataforma de aprendizaje desarrollada y el contenido (la caja de herramientas) son los dos resultados interrelacionados del principal resultado del proyecto: la herramienta LS4YOU.

Con la caja de herramientas, el objetivo fue crear un sistema de e-learning y microlearning para jóvenes, con un total de 32 actividades que les ayudan a definir su trayectoria vital y a tomar conciencia, identificar y medir sus competencias para la vida. Existen dos tipos de actividades disponibles:

- ➡ aquellas que tienen como objetivo proporcionar apoyo directo al trabajo de los trabajadores y orientadores juveniles
- ➡ aquellas que permiten a los jóvenes aprender de forma autónoma y utilizarlas después de haber sido acompañados por un profesional de la juventud (como complemento, pero también posteriormente).

La plataforma, disponible aquí:



La plataforma, intuitiva e interactiva, hace que el aprendizaje sea agradable y fácil de usar, y está plenamente integrada en las actividades de tutoría y formación realizadas por los trabajadores juveniles, al mismo tiempo que responde a las expectativas y aspiraciones de los jóvenes, quienes también la utilizan de forma independiente. En términos generales, tanto para los jóvenes como para los profesionales, ofrece un servicio centrado en el usuario.





RECOMENDACIONES PARA RESPONSABLES DE LA TOMA DE DECISIONES

A partir de la experiencia del proyecto LS4YOU, sus herramientas y su implementación en los distintos países, descritos en el Análisis comparativo de apoyo, las siguientes recomendaciones tienen como objetivo apoyar a los responsables de la toma de decisiones a nivel local/regional, nacional y europeo/internacional en el fortalecimiento de la educación en competencias para la vida como motor clave de la empleabilidad, la inclusión y el bienestar de la juventud. Estas recomendaciones se basan en la evidencia obtenida de los talleres piloto, las formaciones de profesionales y el análisis transnacional, destacando tanto la eficacia del enfoque LS4YOU como las condiciones necesarias para su correcta implementación.

Recomendaciones transversales

Reconocer las competencias para la vida como componentes centrales de las políticas de juventud y los sistemas educativos

Las competencias para la vida —como la autoconciencia, la comunicación, la resiliencia y la alfabetización financiera— son esenciales para la transición exitosa de los jóvenes hacia el empleo y la sociedad. Los responsables políticos deberían integrar formalmente estas competencias en las políticas de educación, formación y empleo, en consonancia con marcos como LifeComp y las estrategias de aprendizaje permanente.

Promover enfoques experienciales y centrados en el alumnado

La evidencia de todos los países socios muestra que el aprendizaje participativo y experiencial («aprender haciendo») aumenta significativamente la participación, la comprensión y la confianza de los jóvenes. Las políticas y los mecanismos de financiación deberían priorizar métodos no formales e interactivos frente a la instrucción puramente teórica.

Garantizar la accesibilidad e inclusión de herramientas y metodologías

Un desafío recurrente en todas las implementaciones es la complejidad del lenguaje, los contenidos y las herramientas digitales, especialmente para jóvenes NEET y otros grupos vulnerables. Los responsables de la toma de decisiones deberían apoyar la simplificación de materiales y del lenguaje, así como el uso de formatos visuales, auditivos e interactivos y la adaptación a distintos niveles de alfabetización y competencias digitales.

Reforzar el vínculo entre las competencias para la vida y los contextos reales

El aprendizaje de competencias para la vida es más eficaz cuando se conecta con situaciones de la vida real (empleo, vida cotidiana, retos personales). Las políticas deberían fomentar la integración de estas competencias en la orientación profesional, el asesoramiento y el aprendizaje basado en el trabajo.



RECOMENDACIONES PARA RESPONSABLES DE LA TOMA DE DECISIONES

Invertir en la capacitación de los profesionales

El éxito de LS4YOU depende en gran medida de la calidad de los facilitadores. Deben apoyarse el desarrollo profesional continuo, el aprendizaje entre iguales y los sistemas de mentoría para garantizar la calidad y la sostenibilidad.



Recomendaciones para autoridades locales y regionales

Integrar programas de competencias para la vida en los servicios locales de juventud y los ecosistemas educativos

Los municipios, los centros de desarrollo regional y los proveedores locales de educación deberían integrar programas de competencias para la vida en los servicios existentes (centros juveniles, escuelas, servicios de empleo). La experiencia de LS4YOU demuestra que las colaboraciones locales (por ejemplo, centros juveniles, ONG, servicios de orientación) mejoran significativamente el alcance y el impacto.

Fomentar la colaboración entre múltiples actores

Las autoridades locales deberían conectar activamente escuelas, organizaciones juveniles, servicios de empleo y servicios sociales para crear sistemas integrados de apoyo a los jóvenes. La colaboración garantiza la continuidad entre el aprendizaje, la orientación y la aplicación en la vida real.

Proporcionar entornos de aprendizaje flexibles y seguros

Los talleres demostraron que los jóvenes participan más cuando se sienten seguros, respetados y activamente implicados. Los actores locales deberían apoyar formatos de grupos reducidos, enfoques de mentoría y espacios inclusivos que fomenten la participación y la expresión personal.





RECOMENDACIONES PARA RESPONSABLES DE LA TOMA DE DECISIONES

Apoyar la inclusión digital a nivel local

Las herramientas digitales son valiosas, pero requieren infraestructuras y apoyo adecuados. Las autoridades locales deberían garantizar el acceso a dispositivos y conectividad, la formación básica en competencias digitales y el apoyo de facilitación en el uso de plataformas digitales.

Fomentar la experimentación y la adaptación

Los contextos locales varían significativamente. Las autoridades deberían permitir flexibilidad para que las organizaciones adapten las herramientas y metodologías a las necesidades de grupos específicos (por ejemplo, jóvenes migrantes, jóvenes rurales, jóvenes que abandonan los estudios prematuramente).

Recomendaciones para los responsables políticos nacionales

Integrar las competencias para la vida en la educación formal y los currículos de la FP

Los sistemas educativos nacionales deberían integrar las competencias para la vida en los currículos, no como contenidos aislados, sino como competencias transversales. Esto incluye:

- la incorporación de las competencias para la vida en los resultados de aprendizaje,
- la promoción de enfoques interdisciplinarios,
- la vinculación de las competencias para la vida con la orientación profesional y las estrategias de empleabilidad.

Desarrollar marcos nacionales y estándares de calidad

Para garantizar la coherencia y la calidad, las autoridades nacionales deberían establecer marcos para la educación en competencias para la vida, incluyendo:

- marcos de competencias alineados con estándares de la UE (por ejemplo, LifeComp),
- directrices de implementación en diferentes sectores (educación, trabajo juvenil, servicios de empleo),
- mecanismos de seguimiento y evaluación.

Invertir en la formación de docentes y trabajadores juveniles

La ampliación de la educación en competencias para la vida requiere una inversión sistemática en la formación de profesionales. Las políticas nacionales deberían:

- incluir metodologías de competencias para la vida en la formación del profesorado y la formación profesional,
- apoyar el desarrollo profesional continuo,
- crear comunidades de práctica y redes de aprendizaje entre iguales.



Abordar las desigualdades y centrarse en los jóvenes vulnerables

Debe prestarse especial atención a los jóvenes NEET, migrantes y con bajos niveles de cualificación. Los programas nacionales deberían:

- priorizar enfoques inclusivos y adaptados,
- reducir las barreras administrativas y estructurales a la participación,
- garantizar la coordinación entre las políticas educativas, de empleo y sociales.

Apoyar la innovación digital garantizando al mismo tiempo la usabilidad

Aunque las herramientas digitales ofrecen un gran potencial, los resultados ponen de manifiesto la necesidad de un diseño fácil de usar. Las estrategias nacionales deberían promover:

- el desarrollo de plataformas intuitivas y accesibles,
- enfoques de aprendizaje combinado que integren métodos digitales y presenciales,
- pruebas con usuarios pertenecientes a los grupos destinatarios durante la fase de desarrollo.

Recomendaciones para el nivel europeo e internacional

Reforzar la alineación de políticas y los marcos estratégicos

El proyecto LS4YOU se alinea con las prioridades de la UE en materia de competencias clave y aprendizaje permanente. Las instituciones europeas deberían continuar:

- promoviendo las competencias para la vida dentro de las políticas de educación y juventud de la UE,
- integrando estas competencias en las estrategias de empleo e inclusión social,
- reforzando los vínculos entre marcos como LifeComp y herramientas prácticas de implementación.

Apoyar la cooperación transnacional y el intercambio de conocimientos

El proyecto demuestra el valor del aprendizaje entre países. Los programas de la UE (por ejemplo, Erasmus+) deberían seguir:

- financiando proyectos colaborativos sobre competencias para la vida,
- apoyando el intercambio de buenas prácticas,
- fomentando la adaptación y transferencia de metodologías innovadoras.

Invertir en soluciones ampliables y sostenibles

La financiación europea debería priorizar proyectos que demuestren:

- ampliabilidad en distintos contextos,
- sostenibilidad a largo plazo más allá de la duración del proyecto,
- integración en sistemas y políticas existentes.





Recomendaciones para el nivel europeo e internacional

Promover una transformación digital inclusiva

A nivel de la UE, es necesario garantizar que la digitalización no aumente las desigualdades. Las políticas deberían:

- apoyar herramientas de aprendizaje digital inclusivas,
- fomentar el desarrollo de contenidos multilingües y accesibles,
- abordar las brechas digitales entre regiones y poblaciones.

Fomentar la formulación de políticas basadas en la evidencia

Las instituciones europeas deberían apoyar la investigación, la evaluación y la recopilación de datos sobre programas de competencias para la vida, con el fin de comprender mejor su impacto en la empleabilidad, el bienestar y la inclusión social.

Hacia un impacto sistémico

La experiencia de LS4YOU demuestra que la educación en competencias para la vida no es una intervención aislada, sino un enfoque sistémico que requiere coordinación entre sectores, niveles y actores. Para maximizar su impacto, los responsables de la toma de decisiones deberían ir más allá de las iniciativas piloto y apoyar la integración a largo plazo de las competencias para la vida en los sistemas educativos, de empleo y sociales.

Un factor clave de éxito es el equilibrio entre la estandarización (marcos y herramientas comunes) y la flexibilidad (adaptación a contextos locales y grupos destinatarios). Invirtiendo en una educación en competencias para la vida inclusiva, experiencial y adecuadamente acompañada, los responsables de la toma de decisiones pueden contribuir de manera significativa a empoderar a los jóvenes para que afronten transiciones vitales complejas, desarrollen resiliencia y participen activamente en la sociedad.





CONCLUSIÓN

El proyecto LS4YOU demuestra que la educación en competencias para la vida es un enfoque potente y necesario para apoyar a los jóvenes en la gestión de realidades personales, sociales y profesionales cada vez más complejas. Al combinar los principios de LifeDesign, el aprendizaje experiencial y una metodología estructurada pero flexible, LS4YOU dota con éxito a los jóvenes de las competencias necesarias para comprenderse mejor, tomar decisiones informadas y construir activamente sus propios itinerarios vitales.

La implementación en distintos contextos nacionales, descrita en detalle en el documento de Análisis comparativo, confirma tanto la relevancia como la adaptabilidad de las herramientas y métodos de LS4YOU. A pesar de las variaciones en los grupos destinatarios, los contextos institucionales y los formatos de aplicación, se observa un impacto constante: un aumento de la autoconciencia, la confianza y la participación de los jóvenes, así como una mayor capacidad de los profesionales para facilitar procesos de aprendizaje significativos. Al mismo tiempo, los resultados subrayan la importancia de la adaptación sensible al contexto, especialmente cuando se trabaja con grupos vulnerables, y la necesidad de garantizar la accesibilidad, la simplicidad y la inclusividad tanto de los contenidos como de las herramientas digitales.



Una conclusión clave es que el desarrollo de competencias para la vida no puede tratarse como una intervención aislada. Requiere un enfoque sistémico y colaborativo que implique a educadores, trabajadores juveniles, responsables políticos y comunidades. La metodología LS4YOU ofrece un marco práctico y ampliable que puede integrarse en los sistemas de educación, formación y apoyo al empleo, contribuyendo a políticas de juventud más inclusivas y eficaces.

En última instancia, invertir en competencias para la vida significa invertir en la capacidad de los jóvenes para llevar vidas autónomas, resilientes y significativas. El proyecto LS4YOU ofrece no solo herramientas y métodos validados, sino también una dirección clara para la acción futura: hacia enfoques más holísticos, centrados en el alumnado y sostenibles para el desarrollo juvenil en toda Europa y más allá.



pistes solidaires



Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva de su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los puntos de vista de la Unión Europea o la Agence Erasmus+ France Jeunesse & Sport (Agence du Service Civique), que no pueden considerarse responsables de los mismos. Proyecto n.º 2023-2-FR02-KA220-YOU-000175417



**Co-funded by
the European Union**





Website

www.lifeskills4youth.eu



IZOBRAŽEVALNI CENTER GEOSS
EDUCATION CENTRE GEOSS



pistes solidaires



Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva de su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los puntos de vista de la Unión Europea o la Agence Erasmus+ France Jeunesse & Sport (Agence du Service Civique), que no pueden considerarse responsables de los mismos. Proyecto n.º 2023-2-FR02-KA220-YOU-000175417



Cofinanciado por
la Unión Europea