

ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN JUVENIL

Esta acción¹²⁸ respalda actividades al margen de la educación y formación formales que promueven, impulsan y facilitan la participación de los jóvenes en la vida democrática de Europa a escala local, regional, nacional y europea.

OBJETIVOS DE LA ACCIÓN

Erasmus+ apoya los proyectos de participación local, nacional, transnacional e internacional que promueven la participación de los jóvenes en la vida democrática de Europa y persiguen uno o varios de los objetivos siguientes:

- facilitar a los jóvenes oportunidades para que se involucren y aprendan a participar en la sociedad cívica (ofreciendo vías para que los jóvenes se involucren en el día a día, pero también en la vida democrática, en aras de una participación cívica, económica, social, cultural y política significativa de jóvenes procedentes de cualquier entorno, prestando especial atención a los que tienen menos oportunidades);
- concienciar a los jóvenes sobre los derechos fundamentales y los valores comunes europeos y contribuir al proceso de integración europea, también a través de la contribución al logro de una o varias de las Metas de la Juventud Europea;
- desarrollar las competencias digitales y la alfabetización mediática de los jóvenes (en particular el pensamiento crítico y la capacidad para valorar información y trabajar con ella) con vistas a aumentar la resiliencia de los jóvenes frente a la desinformación, la información errónea y la propaganda, así como su capacidad para participar en la vida democrática;
- reunir jóvenes y responsables de la toma de decisiones a nivel local, regional, nacional y transnacional y contribuir al Diálogo de la UE con la Juventud.

CONTEXTO POLÍTICO

La Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2027¹²⁹ establece un marco para la cooperación europea en el ámbito de la juventud, sobre la base de la Comunicación de la Comisión, de 22 de mayo de 2018, titulada «Involucrar, conectar y capacitar a los jóvenes». A través del ámbito principal «involucrar», la Estrategia de la UE para la Juventud aspira a una participación cívica, económica, social, cultural y política significativa de los jóvenes. La Estrategia fomenta la participación de los jóvenes en la vida democrática, apoya el compromiso social y cívico y está encaminada a garantizar que todos los jóvenes tengan los recursos necesarios para participar en la sociedad.

Asimismo, la Estrategia de la UE para la Juventud incluye un proceso de diálogo con la juventud y, en ese contexto, en 2018 se fijaron once Metas de la Juventud Europea que definen una serie de ámbitos intersectoriales que afectan a la vida de los jóvenes y señalan los desafíos que deben abordarse dentro de cada uno de ellos. A partir de las aportaciones de los jóvenes interesados, en cada ciclo de dieciocho meses del Diálogo de la UE con la Juventud se determinan prioridades temáticas específicas que están llamadas a ser el foco de la ejecución de la Estrategia de la UE para la Juventud a lo largo del período en cuestión.

¹²⁸ El presupuesto principal de esta acción se asigna para apoyar las actividades transnacionales que lleven a cabo las organizaciones y los participantes de Estados miembros de la UE y terceros países asociados al Programa. No obstante, hasta el 25 % del presupuesto disponible puede financiar proyectos internacionales que incluyan organizaciones y participantes de terceros países vecinos de la UE no asociados al Programa (regiones 1 a 4; véase la sección «Países admisibles» en la parte A de esta Guía).

¹²⁹ https://europa.eu/youth/strategy_es

Estrategias temáticas en el ámbito de la juventud

El programa Erasmus+ aspira a fomentar la participación juvenil, mejorar la calidad de los procesos de aprendizaje no formal e informal y desarrollar el trabajo en el ámbito de la juventud, garantizando su calidad. Existe la posibilidad de obtener apoyo en estas áreas a través de estrategias temáticas específicas, como la Estrategia de Participación Juvenil, Youthpass y la Estrategia Europea de Formación¹³⁰.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Las actividades de participación juvenil son actividades de aprendizaje no formal articuladas en torno a la participación activa de los jóvenes. El objetivo de estas actividades es permitir que los jóvenes experimenten los intercambios, la cooperación y la acción cultural y cívica. Las actividades que reciban apoyo deben ayudar a los participantes a reforzar sus competencias personales, sociales, digitales y de ciudadanía y convertirse en ciudadanos europeos activos.

Esta acción apoya el uso de formas alternativas, innovadoras, inteligentes y digitales de participación juvenil, incluida la ampliación de esta participación a todo un abanico de sectores y espacios (servicios sanitarios, instalaciones deportivas, etc., independientemente de que su explotación recaiga en el sector público o el privado), abriendo vías para la participación activa de jóvenes procedentes de todos los entornos.

Las actividades de participación juvenil se pueden utilizar para entablar diálogos y debates entre los jóvenes y los responsables de la toma de decisiones a fin de promover la participación activa de los jóvenes en la vida democrática de Europa. Como resultado concreto, los jóvenes tienen la posibilidad de expresar su opinión (formulando posiciones, propuestas y recomendaciones), en particular sobre cómo se han de configurar y aplicar en Europa las políticas de juventud. Las actividades de participación juvenil también pueden adoptar la forma de acciones cívicas y activismo juvenil, lo que permite a los jóvenes implicarse de diversas maneras para concienciar sobre cuestiones que les conciernen e imponer el cambio.

Las actividades de participación juvenil pueden ser transnacionales (ejecutadas en uno o varios países participantes y en las que participan grupos informales de jóvenes u organizaciones de varios países participantes) o nacionales (ejecutadas a escala local, regional o nacional y en las que participan grupos informales de jóvenes u organizaciones de un solo país participante). Las actividades de participación juvenil nacionales son especialmente adecuadas para poner a prueba ideas a nivel local y como herramienta para el seguimiento de iniciativas previas para ayudar a mejorar y seguir desarrollando ideas que hayan tenido éxito.

Todas las actividades de participación juvenil, con independencia del nivel en el que se desarrollen, han de tener una dimensión europea o valor añadido demostrados y cada actividad individual que se beneficie de apoyo debe contribuir claramente a lograr uno o varios de los objetivos de la acción enumerados anteriormente.

¹³⁰ Las citadas estrategias pueden consultarse en los siguientes enlaces: Estrategia de participación juvenil: <https://participationpool.eu/resource-category/youth-participation/youth-participation-strategy/> Youthpass: <https://www.youthpass.eu/es/> SALTO-YOUTH - ¿Qué es Youthpass? / Estrategia Europea de Formación: <https://www.salto-youth.net/rc/training-and-cooperation/trainingstrategy/>

Las actividades apoyadas pueden asumir las siguientes formas (o una combinación de ellas): talleres, debates, juegos de roles, simulaciones, uso de herramientas digitales (p. ej., herramientas de democracia digital), campañas de concienciación, formaciones, reuniones y otras formas de interacción en línea o fuera de línea entre jóvenes y responsables de la toma de decisiones, consultas, actos informativos o culturales, etc.

A continuación, se indican algunos ejemplos de actividades que podrían llevarse a cabo dentro de un proyecto:

- talleres o reuniones, seminarios u otros actos/procesos, presenciales o en línea, a nivel local, regional, nacional o transnacional que ofrezcan un espacio para la información, el debate y la participación activa de los jóvenes en cuestiones que afecten a su día a día como ciudadanos europeos activos, y que, idealmente, incluyan interacciones con responsables de la toma de decisiones y otras partes interesadas afectadas por dichas cuestiones o sean la causa o el efecto de dichas interacciones;
- consultas de jóvenes en las que se determinen temas/cuestiones que les sean de especial interés (en el contexto local, regional, nacional o transnacional) y sus necesidades en relación con la participación para tratar dichos temas/cuestiones;
- campañas de concienciación articuladas en torno a la participación de los jóvenes en la vida democrática, incluidos actos informativos o culturales relacionados con retos sociales específicos que afecten a los jóvenes;
- facilitación del acceso a espacios virtuales o físicos abiertos, seguros y accesibles para jóvenes, ofreciendo oportunidades efectivas para aprender a participar en la vida y los procesos democráticos;
- simulaciones del funcionamiento de las instituciones democráticas y las funciones de los responsables de la toma de decisiones dentro de esas instituciones.

Cuando proceda, se anima encarecidamente a integrar formatos de actividades digitales (p. ej., seminarios web, hackatones, diversas herramientas de participación electrónica, etc.) o formación en relación con el uso de herramientas de democracia digital en las actividades que se vayan a realizar dentro de un proyecto basado en actividades de participación juvenil.

Un proyecto debe consistir en diferentes actividades del proyecto que contribuyan conjuntamente a la consecución de los objetivos previstos.

Estas actividades deben financiarse principalmente mediante la categoría presupuestaria «gestión del proyecto», que es una contribución mensual unitaria. Estas actividades del proyecto incluirán, por lo general, reuniones de gestión del proyecto y actividades permanentes y periódicas del proyecto. **Las actividades del proyecto pueden ser tanto digitales como físicas e incluir a los jóvenes que participan directamente en el proyecto.**

El proyecto también podrá incluir uno o más actos de participación juvenil.

El término «acto de participación juvenil» abarca los actos que son fundamentales para alcanzar los objetivos del proyecto; podrían marcar hitos en el proyecto y deberían diferenciarse claramente de las actividades permanentes del proyecto, ya sea por su contenido, su magnitud o el perfil de los participantes. Además, un acto de participación juvenil es un evento físico que implica la presencia física de jóvenes y, en su caso, también de otros participantes. A un acto de participación juvenil asistirán no solo los miembros del grupo informal o los jóvenes de las organizaciones beneficiarias que participan directamente en las actividades generales del proyecto, sino también un público más amplio de jóvenes o de responsables de la toma de decisiones. La duración del acto debe adecuarse a las actividades previstas y a los logros esperados, por lo que los actos podrán ser muy cortos (de unas horas) o tener una duración más larga. Se dispone de apoyo específico para la organización de actos de participación juvenil «por participante y por evento», independientemente de la duración del acto.

Los proyectos de participación juvenil que incluyan actividades de proyecto físicas o actos de participación juvenil físicos que requieran que los participantes viajen a un lugar distinto del lugar de residencia pueden solicitar financiación adicional para acciones de movilidad, que consta de apoyo para gastos de viaje y estancia. En los proyectos de participación juvenil, la movilidad puede ser tanto nacional como internacional, pero siempre debe apoyar una actividad de proyecto financiada mediante costes de gestión del proyecto o un acto de participación juvenil (financiado mediante el apoyo a actos de participación juvenil).

Los tipos de actividades que se recogen a continuación no pueden recibir apoyo en el marco de esta acción: reuniones estatutarias de organizaciones o redes de organizaciones; **organización de actos políticos partidistas**, infraestructuras físicas (p. ej., el coste de construcción o adquisición de edificios y su equipamiento permanente).

En las Herramientas de Participación Juvenil pueden encontrarse ejemplos de proyectos con un fuerte componente de participación (no limitado al formato de las actividades de participación juvenil) y las mejores prácticas pertinentes¹³¹.

PUESTA EN MARCHA DE UN PROYECTO

Los proyectos que reciban apoyo en el marco de esta acción deben incluir uno o varios de los elementos descritos anteriormente. Estos elementos pueden combinarse de manera flexible, en función de los objetivos del proyecto y las necesidades de la organización u organizaciones participantes y los participantes.

Los proyectos son ejecutados por uno o varios grupos informales de jóvenes, una o varias organizaciones o una combinación de estos. Los grupos informales de jóvenes o las organizaciones participantes deben identificarse en la fase de solicitud. Otros jóvenes pueden participar en el proyecto como participantes en algunas de las actividades o como parte del grupo destinatario de las actividades. Si solo interviene un grupo informal de jóvenes, uno de los miembros del grupo presenta la solicitud en nombre del grupo. Si intervienen varios grupos u organizaciones, uno de ellos adopta el papel de coordinador y presenta la solicitud de todo el proyecto en nombre de la asociación.

Un proyecto consta de cuatro etapas: planificación, preparación, ejecución y seguimiento. Las organizaciones participantes y los jóvenes involucrados en las actividades deben asumir un papel activo en todas las etapas mencionadas, reforzando así su experiencia de aprendizaje («actividades concebidas por jóvenes para jóvenes»): Las Herramientas de Participación Juvenil pueden proporcionar ideas prácticas y orientación para mejorar la participación juvenil.

- planificación (definición de las necesidades, los objetivos, los resultados de aprendizaje, los formatos de las actividades, el desarrollo del programa de trabajo, el calendario de actividades, etc.);
- preparación (disposiciones prácticas, celebración de acuerdos con socios, confirmación de los grupos destinatarios de las actividades previstas, preparación lingüística, intercultural y orientada al aprendizaje y a las tareas que los participantes han de realizar, etc.);
- ejecución de las actividades;
- seguimiento (evaluación de las actividades, determinación y documentación de los resultados de aprendizaje de los participantes, así como difusión y uso de los resultados del proyecto); como parte de la fase de seguimiento, cada proyecto debe prever que se comenten resultados concretos del proyecto con los jóvenes participantes,

¹³¹ <https://participationpool.eu/toolkit/>

incluida la forma en que dichos resultados se han comunicado a otras partes interesadas pertinentes o el uso que estas les han dado.

Diálogo de la UE con la Juventud

Los temas y las prioridades seleccionados en el contexto del Diálogo de la UE con la Juventud¹³² pueden servir de inspiración para actividades de participación juvenil a todos los niveles. Es posible encontrar una fuente similar de inspiración en las Metas de la Juventud Europea, desarrolladas en el Diálogo de la UE con la Juventud y en las que se definen ámbitos intersectoriales que afectan a la vida de los jóvenes y se señalan los desafíos. Asimismo, los resultados de actividades de participación juvenil pueden servir de aportación de cara a fases ulteriores del Diálogo de la UE con la Juventud.

Proceso de aprendizaje

Los proyectos basados en actividades de participación juvenil deben prever apoyo para el proceso de reflexión y la determinación y documentación de los resultados individuales del aprendizaje de todos los participantes (es decir, también participantes fuera del grupo o grupos informales de jóvenes que ejecutan el proyecto o más allá de los jóvenes que participan activamente en la preparación y ejecución del proyecto), en particular a través de Youthpass.

Protección y seguridad de los participantes

Durante la planificación y preparación de un proyecto debe abordarse la cuestión de la protección y seguridad de los participantes, previendo todas las medidas necesarias para prevenir/reducir riesgos.

Creación de comunidades

Se recomienda encarecidamente la inclusión de actividades de creación de comunidades en los proyectos basados en actividades de participación juvenil. Siempre que sea posible, dichas actividades deberían intentar mantenerse activas más allá de la duración de los proyectos apoyados y ser sostenibles por sí mismas.

Normas de calidad Erasmus Juventud

La ejecución de todas las actividades que cuenten con el apoyo de esta acción debe seguir las **normas de calidad Erasmus Juventud** para organizar actividades de movilidad para el aprendizaje de gran calidad. Las normas de calidad Erasmus Juventud abarcan los principios básicos de la acción, así como prácticas de ejecución concretas para las tareas del proyecto, como por ejemplo la selección y preparación de participantes, la definición, evaluación y reconocimiento de los resultados de aprendizaje, la puesta en común de los resultados del proyecto, etc. Las **normas de calidad Erasmus Juventud** están disponibles en el siguiente enlace: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/documents/erasmus-quality-standards-mobility-projects-youth_es.

¹³² https://europa.eu/youth/strategy/euyouthdialogue_es

DIMENSIONES HORIZONTALES

Inclusión y diversidad

El programa Erasmus+ aspira a promover la igualdad de oportunidades y acceso, la inclusión y la equidad en todas sus acciones. Las solicitantes deben concebir actividades del proyecto que sean accesibles e inclusivas, teniendo en cuenta los puntos de vista de los participantes con menos oportunidades y haciéndolos partícipes del proceso de toma de decisiones.

Las actividades de participación juvenil son especialmente idóneas para la inclusión de jóvenes con menos oportunidades:

- Las actividades de participación juvenil están concebidas como un formato de acción de base con parámetros muy flexibles (duración, número de participantes, actividades nacionales/transnacionales, etc.) que pueden adaptarse fácilmente a las necesidades específicas de los jóvenes con menos oportunidades.
- Los grupos informales de jóvenes que lleven a cabo un proyecto basado en actividades de participación juvenil pueden recibir el apoyo de **un orientador**¹³³. Los servicios que este ofrezca pueden resultar particularmente pertinentes y útiles para ayudar a los jóvenes con menos oportunidades a desarrollar y llevar a cabo sus proyectos.
- Entre los objetivos de la acción se incluye brindar a los jóvenes oportunidades para aprender a participar en la sociedad cívica, así como mejorar la alfabetización digital y mediática. Los proyectos que persigan estos objetivos pueden ser especialmente útiles para ayudar a los jóvenes con menos oportunidades a superar algunos de los retos a los que se puedan enfrentar.

Asimismo, las actividades de participación juvenil son particularmente adecuadas para trabajar la inclusión y la diversidad en la sociedad como temas, por ejemplo, para apoyar la lucha contra los estereotipos e impulsar el entendimiento, la tolerancia y la no discriminación.

Sostenibilidad medioambiental

Los proyectos deben promover actitudes responsables y sostenibles desde el punto de vista medioambiental entre los participantes, concienciando sobre la importancia de actuar para reducir o compensar la huella medioambiental de las actividades de movilidad. Deben diseñarse y ejecutarse con conciencia medioambiental, por ejemplo, integrando prácticas sostenibles, como favorecer el uso de materiales reutilizables o respetuosos con el medio ambiente, la reducción de los residuos y el reciclado y la utilización de medios de transporte sostenibles.

Transformación digital en el ámbito de la juventud

El programa Erasmus+ presta apoyo a todas las organizaciones participantes para que incorporen el uso de herramientas y métodos de aprendizaje digitales para complementar sus actividades físicas, mejorar la cooperación entre organizaciones asociadas y reforzar la calidad de las actividades. Se alienta la introducción de elementos digitales y en línea para reducir el umbral de participación de los jóvenes con menos oportunidades. A través de proyectos y actividades destinados a impulsar las capacidades digitales, fomentar la alfabetización digital o desarrollar una comprensión de los riesgos y oportunidades de la tecnología digital, el Programa puede cambiar actitudes y contribuir al desarrollo de enfoques digitales y combinados en las actividades juveniles.

¹³³ En función de sus necesidades, los grupos informales de jóvenes pueden recurrir a uno o varios orientadores durante el proyecto.

En función del diseño y los objetivos de las actividades, el desarrollo de competencias y la sensibilización sobre cuestiones digitales, así como el uso de nuevas tecnologías, pueden introducirse en eventos físicos o en movilidades para el aprendizaje, mientras que los componentes puramente virtuales deben financiarse con cargo a los costes de gestión del proyecto. Los gastos debidamente justificados para la inclusión de los jóvenes con menos oportunidades pueden solicitarse en concepto de apoyo a la inclusión de los participantes.

Las agencias nacionales ofrecen una serie de oportunidades de formación para los trabajadores en el ámbito de la juventud y los líderes juveniles a través de sus actividades de formación y cooperación, también relativas al apoyo a la transformación digital en el ámbito de la juventud. Estas ofertas se publican en el Calendario Europeo de Formación: <https://www.salto-youth.net/tools/european-training-calendar/>. También podrá encontrarse inspiración en las herramientas SALTO: <https://www.salto-youth.net/tools/>.

Participación

El Programa Erasmus+ apoya a todas las organizaciones participantes en la mejora de la calidad de sus proyectos mediante la integración de una dimensión participativa, ofreciendo a los jóvenes oportunidades pertinentes para participar activamente en la concepción y la ejecución de las actividades del proyecto como vía para descubrir los beneficios de la ciudadanía activa y la participación en la vida democrática. Los recursos para mejorar la dimensión participativa de los proyectos subvencionados pueden consultarse, por ejemplo, a través del sitio web participationpool.eu. También se fomentan los vínculos y la participación en las iniciativas y plataformas nacionales, internacionales o (de otro tipo) de la UE existentes que giran en torno a la participación y el compromiso cívico.

CRITERIOS APLICADOS PARA EVALUAR EL PROYECTO

Criterios de admisibilidad

<p>¿Quién puede presentar una solicitud?</p>	<p>Puede presentar la solicitud cualquier organización participante admisible establecida en un Estado miembro de la UE o en un tercer país asociado al Programa. Esta organización presenta la solicitud en nombre de todas las organizaciones participantes en el proyecto¹³⁴.</p>
<p>Organizaciones participantes admisibles</p>	<p>Pueden ser organizaciones participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una ONG, una asociación o una organización sin ánimo de lucro; una ONG juvenil europea; un organismo público local, regional o nacional; una empresa social; un órgano con ánimo de lucro activo en la responsabilidad social empresarial; • un grupo informal de jóvenes¹³⁵. <p>establecidos en un Estado miembro de la UE o tercer país asociado al Programa o en un tercer país no asociado al Programa vecino de la UE (regiones 1 a 4; véase la sección «Países admisibles» en la parte A de esta Guía).</p>
<p>Número y perfil de las organizaciones participantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos nacionales de participación juvenil: debe intervenir como mínimo una organización participante. <p>Proyectos transnacionales e internacionales de participación juvenil: deben intervenir como mínimo dos organizaciones participantes de países diferentes. La misma organización (un mismo identificador de organización u OID) no puede participar en más de cinco solicitudes por plazo en esta acción, ya sea como solicitante o como socia.</p>
<p>Duración del proyecto</p>	<p>Entre tres y veinticuatro meses.</p>
<p>Lugares donde se puede desarrollar la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las actividades deben desarrollarse en el país de una o varias organizaciones participantes. Las actividades también pueden tener lugar en la sede de una institución de la Unión Europea¹³⁶, incluso si en el proyecto no hay organizaciones participantes del país en el que se encuentra la institución.

¹³⁴ Las organizaciones participantes deberán firmar un formulario de adhesión a la organización solicitante. Los formularios de adhesión deben aportarse en la fase de solicitud o, a más tardar, en el momento de la firma del convenio de subvención. Para más información, véase la Parte C de esta Guía.

¹³⁵ Grupo formado por al menos cuatro jóvenes de entre trece y treinta años de edad. Uno de los miembros del grupo con al menos dieciocho años de edad asumirá el papel de representante y la responsabilidad del grupo. Véase la definición de «grupo informal» en el glosario. A los efectos de esta acción y de cualquier disposición relacionada con ella, «un grupo informal de jóvenes» se asimilará al concepto de «organización participante». Cuando se haga referencia a «organización participante», se considerará que esta abarca también los «grupos informales de jóvenes».

¹³⁶ Las sedes de las instituciones de la Unión Europea son: Bruselas, Estrasburgo, Fráncfort, La Haya y Luxemburgo.

Participantes admisibles	<p>Jóvenes de entre trece y treinta años¹³⁷ residentes en el país de las organizaciones participantes y responsables de la toma de decisiones pertinentes para los temas abordados por el proyecto.</p> <p>Los facilitadores y los acompañantes no deben considerarse participantes en la actividad, pero pueden optar a ayudas con cargo a determinadas categorías presupuestarias.</p>
¿Dónde se ha de presentar la solicitud?	En la agencia nacional del país donde esté establecida la organización solicitante.
¿Cuándo se ha de presentar la solicitud?	<p>Los solicitantes pueden presentar la solicitud de subvención hasta:</p> <p>el 20 de febrero a las 12.00 (mediodía, hora de Bruselas) para proyectos que empiecen entre el 1 de junio y el 31 de diciembre de ese mismo año;</p> <p>el 1 de octubre a las 12.00 (mediodía, hora de Bruselas) para proyectos que empiecen entre el 1 de enero y el 31 de mayo del año siguiente.</p> <p>Posible ronda adicional:</p> <p>Las agencias nacionales podrán decidir abrir una ronda adicional. Las agencias nacionales informarán a los solicitantes de la apertura de la ronda adicional a través de su sitio web.</p> <p>Si se organiza una ronda adicional, los solicitantes pueden presentar sus solicitudes hasta el 7 de mayo a las 12.00 (mediodía, hora de Bruselas), para proyectos que empiecen entre el 1 de agosto y el 31 de diciembre de ese mismo año.</p>
¿Cómo se ha de presentar la solicitud?	Para más detalles sobre cómo presentar la solicitud, véase la parte C de la presente Guía.
Anexos	<p>El formulario de solicitud debe ir acompañado de una declaración jurada del representante legal.</p> <p>Si el proyecto tiene previsto llevar a cabo actividades de movilidad o actos físicos: se adjuntará al formulario de solicitud un calendario de las actividades de movilidad o los actos físicos previstos.</p>

¹³⁷ Sírvase considerar lo siguiente:

Límites de edad mínima: los participantes deben tener la edad mínima en la fecha de inicio de la actividad.

Límites de edad máxima: los participantes no podrán superar la edad máxima en la fecha de inicio de la actividad.

CRITERIOS DE CONCESIÓN

Las solicitudes presentadas se valorarán mediante la asignación de una puntuación sobre un total de 100 basada en los criterios y ponderaciones descritos a continuación: Para poder tenerse en cuenta para la concesión, las solicitudes deberán superar los umbrales siguientes:

- como mínimo, 60 puntos sobre el total de 100; y
- como mínimo, la mitad de la puntuación máxima en cada una de las tres categorías de criterios de concesión.

<p>Pertinencia, justificación e impacto (Puntuación máxima de 30 puntos)</p>	<p>La medida en que:</p> <ul style="list-style-type: none">• el perfil del solicitante, la experiencia, las actividades y el/los grupo/s destinatario/s son pertinentes para el ámbito de la educación de personas jóvenes;• el proyecto abordará una o varias de las prioridades del Diálogo de la UE con la Juventud o las Metas de la Juventud;• el proyecto es adecuado para contribuir a las dimensiones ecológica, digital, de inclusión y diversidad y de participación del Programa;• el proyecto es pertinente para los objetivos de la acción;• el proyecto es pertinente para el respeto y la promoción de los valores compartidos de la UE, como el respeto de la dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad, el Estado de Derecho y el respeto de los derechos humanos, así como la lucha contra cualquier tipo de discriminación;• el proyecto y las actividades propuestas responden a las necesidades de los jóvenes y las organizaciones participantes;• el proyecto aporta un valor añadido europeo;• el proyecto es adecuado para producir resultados de aprendizaje de gran calidad para los participantes;• el proyecto puede tener un impacto en los participantes y las organizaciones participantes, así como en los jóvenes y las organizaciones que no participan directamente en el proyecto, a escala local, regional, nacional o europea o a escala global;• el proyecto integra en la acción a organizaciones de nueva incorporación y a organizaciones menos experimentadas, incluidos los grupos de jóvenes.
--	---

<p>Calidad del diseño del proyecto (Puntuación máxima de 40 puntos)</p>	<p>La medida en que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la propuesta demuestra coherencia entre las necesidades definidas, los objetivos de proyecto, los perfiles de participantes y las actividades propuestas; • la propuesta describe de manera clara y convincente las fases de preparación, ejecución y seguimiento del proyecto, así como la participación de los jóvenes en todas las fases; • las actividades están diseñadas de manera accesible e inclusiva y están abiertas a participantes procedentes de distintos contextos y con diversas habilidades; • las actividades incorporan prácticas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente; • el proyecto utiliza formas alternativas, innovadoras e inteligentes de participación de los jóvenes; • los métodos de aprendizaje propuestos, incluidos las herramientas digitales o los componentes virtuales, son adecuados para las actividades e incluyen un proceso de reflexión para determinar y documentar los resultados del aprendizaje de los participantes, utilizando las herramientas europeas de transparencia y reconocimiento, en particular Youthpass.
<p>Calidad de la gestión del proyecto (Puntuación máxima de 30 puntos)</p>	<p>La medida en que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • las disposiciones prácticas, la gestión y las modalidades de apoyo resultan satisfactorias; • las medidas para garantizar la seguridad y la protección de los participantes son adecuadas y eficaces; • las tareas y responsabilidades de las actividades están claramente definidas de conformidad con las normas de calidad Erasmus; • el plan de cooperación y comunicación entre los participantes, las organizaciones participantes y otras partes interesadas pertinentes proporciona un marco de apoyo para la gestión del proyecto; • el solicitante ha propuesto una forma apropiada de evaluación de los resultados del proyecto con respecto a sus objetivos; • el solicitante ha propuesto una forma adecuada de difundir los resultados del proyecto dentro y fuera de las organizaciones participantes; • el proyecto contiene medidas destinadas a hacer que sus resultados sean sostenibles más allá de la vida del proyecto.

NORMAS DE FINANCIACIÓN¹³⁸

El presupuesto del proyecto se elaborará con arreglo a las siguientes normas de financiación (en euros):

Subvención máxima concedida por proyecto para actividades de participación juvenil: 60 000 EUR

Categoría presupuestaria	Costes subvencionables y normas aplicables	Importe
Gestión de proyectos	<p>Costes vinculados con la gestión y la ejecución del proyecto (por ejemplo, la preparación y la celebración de reuniones y actividades del proyecto, así como la cooperación y la comunicación entre socios, la evaluación, la difusión y el seguimiento)</p> <p>Mecanismo de financiación: contribución a los costes unitarios.</p> <p>Regla de asignación: en función de la duración del proyecto.</p>	500 EUR al mes
Costes de la orientación	<p>Costes relacionados con la participación de un orientador en el proyecto. Los costes de la orientación pueden aplicarse únicamente si el proyecto es ejecutado por un grupo informal de jóvenes.</p> <p>Mecanismo de financiación: contribución a los costes unitarios.</p> <p>Regla de asignación: en función del país donde se desarrolla el proyecto y los días de trabajo.</p> <p>La petición de apoyo financiero para cubrir costes relacionados con el orientador se deberá justificar en la solicitud. La duración de la orientación no está vinculada a la del proyecto.</p>	Cuadro B3 por día de trabajo. Máximo doce días.

¹³⁸ A los efectos de la acción «Actividades de participación juvenil», se hace constar que «participante» hace referencia a personas jóvenes de entre trece y treinta años residentes en el país de las organizaciones participantes y a los responsables de la toma de decisiones pertinentes para los temas abordados por el proyecto.

<p>Apoyo a la inclusión para participantes</p>	<p>Costes adicionales relacionados directamente con los participantes con menos oportunidades, sus acompañantes y facilitadores en las actividades y actos del proyecto (incluidos los costes justificados de viaje y estancia siempre que no se solicite una subvención para estos participantes a través de las categorías presupuestarias relativas a viajes y apoyo individual).</p> <p>Mecanismo de financiación: costes reales.</p> <p>Regla de asignación: el solicitante debe justificar la solicitud, que debe ser aprobada por la agencia nacional.</p>	<p>100 % de los costes subvencionables.</p>
<p>Costes excepcionales</p>	<p>Costes derivados de la garantía financiera, si la agencia nacional la solicita.</p> <p>Mecanismo de financiación: costes reales.</p> <p>Regla de asignación: el solicitante debe justificar la solicitud, que debe ser aprobada por la agencia nacional.</p>	<p>Garantía financiera: 80 % de los costes subvencionables.</p>

Cuadro B3 Costes de orientación

	<p>Profesor/Formador/Investigador</p> <p>Trabajador en el ámbito de la juventud</p> <p>Contribución unitaria por día</p>
<p>Grupo de países 1: Alemania, Austria, Bélgica, Dinamarca, Finlandia, Francia, Irlanda, Islandia, Italia, Liechtenstein, Luxemburgo, Noruega, Países Bajos y Suecia.</p>	<p>241</p>
<p>Grupo de países 2: Chequia, Chipre, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estonia, Grecia, Letonia, Malta,</p>	<p>137</p>

Portugal	
Grupo de países 3: Bulgaria, Croacia, Lituania, Hungría, Polonia, Rumanía, Serbia, Macedonia del Norte y Turquía	74

Financiación adicional para actos físicos realizados en el marco del proyecto

Categoría presupuestaria	Costes subvencionables y normas aplicables	Importe
Apoyo para actos de participación juvenil	<p>Costes asociados a la realización de eventos físicos nacionales, transnacionales e internacionales fundamentales para alcanzar los objetivos del proyecto basado en actividades de participación juvenil. Esta categoría presupuestaria no se destina a cubrir la participación del personal de la organización u organizaciones participantes y de los miembros de los grupos informales de jóvenes y facilitadores, puesto que la asistencia de estos participantes a estos eventos debe costearse con la categoría presupuestaria «gestión del proyecto».</p> <p>Cuando proceda, el apoyo a los actos de participación juvenil puede combinarse con la financiación de acciones de movilidad en el marco de las actividades de participación juvenil de conformidad con las normas aplicables que figuran a continuación.</p> <p>Mecanismo de financiación: contribución a los costes unitarios.</p> <p>Regla de asignación: en función del número de participantes en el acto, excluyendo al personal de la organización u organizaciones participantes o los miembros de los grupos informales de jóvenes y facilitadores.</p>	100 EUR por participante

Financiación adicional para actividades de movilidad realizadas en el marco del proyecto¹³⁹

Categoría presupuestaria	Costes subvencionables y normas aplicables	Importe		
		Distancia	Desplazamiento ecológico	Desplazamiento no ecológico
Viajes	<p>Contribución a los gastos de viaje de los participantes, sus acompañantes y facilitadores desde su lugar de origen hasta el lugar donde se desarrolle la actividad del proyecto o el evento físico (ida y vuelta), independientemente de que el desplazamiento sea nacional o transnacional.</p> <p>En desplazamientos inferiores a 500 km, los participantes viajarán, por regla general, con medios de transporte de bajas emisiones</p> <p>Mecanismo de financiación: contribución a los costes unitarios.</p> <p>Regla de asignación: en función de la distancia del desplazamiento y el número de personas.</p> <p>El solicitante debe indicar la distancia entre el lugar de origen y el lugar de la actividad¹⁴⁰ utilizando la calculadora de distancias propuesta por la Comisión Europea¹⁴¹.</p> <p>En el caso de las actividades en itinerancia, el solicitante debe sumar las distancias entre los diferentes lugares y seleccionar el tramo de distancia correspondiente al total¹⁴².</p>	10 – 99 km	56 EUR	28 EUR
		100 – 499 km	285 EUR	211 EUR
		500 – 1 999 km	417 EUR	309 EUR
		2 000 – 2 999 km	535 EUR	395 EUR
		3 000 – 3 999 km	785 EUR	580 EUR
		4 000 – 7 999 km	1 188 EUR	1 188 EUR
		Igual o superior a 8 000 km	1 735 EUR	1 735 EUR
Apoyo individual	<p>Costes asociados a la estancia.</p> <p>Mecanismo de financiación: contribución a los</p>	Cuadro A2.1 por participante y día		
		El cuadro se aplica también a los acompañantes y		

¹³⁹ Los participantes locales que viajen a menos de 10 km al lugar de la actividad podrán optar al apoyo individual y al apoyo a la inclusión para organizaciones durante los días de actividad que coincidan con la presencia de los participantes que puedan optar al apoyo para gastos de viaje.

¹⁴⁰ Por ejemplo, si una persona de Madrid (España) participa en una actividad que tiene lugar en Roma (Italia), el solicitante calculará la distancia que hay entre Madrid y Roma (1 365,28 km) y a continuación seleccionará el tramo de distancia de viaje aplicable (es decir, entre 500 y 1 999 km).

¹⁴¹ https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/distance-calculator_es

¹⁴² Por ejemplo, si un participante procedente de Madrid (España) participa en una actividad en itinerancia que tiene lugar en primer lugar en Roma (Italia) y a continuación en Liubliana (Eslovenia), el participante calculará en primer lugar la distancia entre Madrid y Roma (1 365,28 km) y después la que existe entre Roma y Liubliana (489,75 km), y sumará ambas distancias (1 855,03 km); a continuación seleccionará el tramo de distancia de viaje aplicable (en este caso, entre 500 y 1 999 km) y calculará la subvención de la UE para contribuir a costear los gastos de viaje de ida y vuelta del participante entre Madrid y Liubliana pasando por Roma (275 EUR).

	<p>costes unitarios.</p> <p>Regla de asignación: en función de la duración de la estancia por participante, acompañante y facilitador (en su caso), incluyendo también un día de viaje antes de la actividad y otro después de ella (en caso necesario) y hasta cuatro días adicionales para los participantes, acompañantes y facilitadores que reciban una subvención de desplazamiento ecológico.</p>	<p>facilitadores.</p>
<p>Apoyo a la inclusión para organizaciones</p>	<p>Costes relacionados con la organización de actividades de movilidad que impliquen a participantes con menos oportunidades.</p> <p>Mecanismo de financiación: contribución a los costes unitarios.</p> <p>Regla de asignación: en función del número de participantes con menos oportunidades.</p>	<p>125 EUR por participante</p>
<p>Costes excepcionales</p>	<p>Costes de los visados y relacionados con los visados, permisos de residencia, vacunas y certificados médicos.</p> <p>Gastos de viaje elevados de los participantes, los miembros de los grupos informales, los acompañantes y los facilitadores que no puedan financiarse con la categoría estándar «Viajes» debido a la lejanía geográfica u otros obstáculos (esto es, cuando el uso de medios de transporte más limpios y con menores emisiones de carbono dé lugar a gastos de viaje onerosos).</p> <p>Mecanismo de financiación: costes reales.</p> <p>Regla de asignación: el solicitante debe justificar la solicitud, que debe ser aprobada por la agencia nacional. Los costes de viaje elevados se aplican en los casos en que el apoyo para gastos de viaje basado en el coste unitario no cubra el 70 % de los gastos de viaje. Si se conceden, los costes excepcionales destinados a gastos de viaje onerosos sustituyen a la subvención de desplazamiento no ecológico basada en los costes</p>	<p>Costes de los visados y relacionados con los visados, permisos de residencia, vacunas y certificados médicos: 100 % de los costes subvencionables.</p> <p>Viajes de alto coste: 80 % de los gastos de viaje subvencionables.</p>

	unitarios.	
--	------------	--

Cuadro A2.1: Apoyo individual para actividades de movilidad en el ámbito de la participación juvenil	Actividades de participación juvenil (importe diario)
Austria	78 EUR
Bélgica	78 EUR
Bulgaria	45 EUR
Croacia	57 EUR
Chipre	63 EUR
Chequia	53 EUR
Dinamarca	81 EUR
Estonia	48 EUR
Finlandia	79 EUR
Francia	67 EUR
Alemania	71 EUR
Grecia	68 EUR
Hungría	60 EUR
Islandia	76 EUR
Irlanda	73 EUR
Italia	69 EUR
Letonia	48 EUR
Liechtenstein	77 EUR
Lituania	49 EUR
Luxemburgo	77 EUR
Malta	57 EUR
Países Bajos	69 EUR
Macedonia del Norte	41 EUR
Noruega	83 EUR
Polonia	51 EUR
Portugal	57 EUR
Rumanía	46 EUR
Serbia	47 EUR
Eslovaquia	48 EUR
Eslovenia	54 EUR
España	58 EUR
Suecia	72 EUR

Turquía	50 EUR
Terceros países vecinos no asociados al Programa	44 EUR