



## Factor 3




### FACTOR 3

La clave para utilizar esta metodología con jóvenes que enfrentan dificultades de aprendizaje (como dislexia, discalculia, TDAH u otras) es priorizar la comunicación no verbal, la estructura visual y la flexibilidad del proceso.





## Público objetivo

-  Trabajadores juveniles, educadores y formadores: proporciona un marco estructurado, multisensorial y orientado a resultados que permite a los jóvenes con discapacidades participar plenamente y mostrar sus capacidades intelectuales y creativas, vinculando directamente su forma única de pensar con un cambio social positivo.
-  Juventud: Puede ayudar a mejorar tus habilidades de expresión y confianza.

## Beneficios de esta herramienta

-  **Autoestima y confianza:** Los jóvenes usan sus talentos (dibujar, crear, hablar) para resolver problemas. ¡Ven que pueden generar un cambio!
-  **Enfoque en las fortalezas:** Ignora las dificultades con la lectura y la escritura. Recompensa la creatividad, la visión y la capacidad de construir.
-  **Inclusión real:** El joven se convierte en un líder que identifica barreras (por ejemplo, señales confusas) y crea soluciones comunitarias.

## Consideraciones adicionales

-  **Soporte multilingüe:** Factor 3 se utiliza en inglés y español.
-  **Consideraciones de costo:** Factor 3 es un programa de acceso gratuito y descargable.
-  **Requisitos técnicos:** No es necesario utilizar ningún dispositivo. Es un documento de acceso gratuito.
-  **Adaptaciones para usuarios de SLD:** Trate los errores como oportunidades de aprendizaje, no como fracasos. Evite la sobreprotección para fomentar la independencia, garantizando al mismo tiempo que siempre haya apoyo disponible. El objetivo es empoderar a los jóvenes, por lo que debe adaptar cada paso a las necesidades y capacidades de cada participante.



## Cómo utilizar con jóvenes

1

Utilice un material visual donde dibujen o peguen imágenes de lo que ven, sienten y oyen en relación con el problema. Limite las opciones a uno o dos problemas para evitar la sobrecarga cognitiva.

2

Utilice un lienzo de diseño visual (con bloques de color o pictogramas) en lugar de un mapa mental complejo. El trabajador social juvenil actúa como un "escritor" para convertir las ideas verbales o dibujadas del joven en pasos claros y concretos.

3

Los jóvenes deben presentar su objeto físico (maqueta, póster) y solo necesitan explicar tres aspectos: el problema, la solución y el beneficio. Permítales usar fichas con un solo dibujo o palabra como referencia.

The worksheet is divided into two main sections. The left section, 'MITIGATING INEQUALITIES', contains three numbered steps: 1. Identify several issues present in your neighborhood or community. Create a drawing or record a brief audio clip to illustrate the problem. 2. Develop an initiative that addresses the identified issue. You may create a mind map with the problem at the center and potential solutions surrounding it. 3. Present your concept to your opponents in 1-2 minutes. Rather than reading a text, consider writing a list of 3-4 key points or even a single illustration to facilitate your explanation. The right section, 'PARTNERSHIPS FOR THE ACHIEVEMENT OF THE SDGs', contains two numbered steps: 4. Compose a list of 20 arbitrary words and highlight the two that resonate with you the most. This is followed by a 4x5 grid of boxes for writing words. 5. Arrange your concept on this map, incorporating all contributions. This is followed by a flowchart with boxes for 'What are my objectives?', 'For whom?', 'How?', and 'When can I engage?', leading to a 'Summary' box. The text 'FACTOR 3' is written in large, stylized letters across the top. Logos for the European Union, ESCAPE 4 CHANGE, and other partners are at the bottom.

