

# PROYECTO “GAMES, YOUTH & LEARNING”



 **ÍNDICE**

PROYECTO “GAMES, YOUTH & LEARNING”	1
DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS	3
RESULTADOS	4
GRUPOS OBJETIVO	5

## DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS

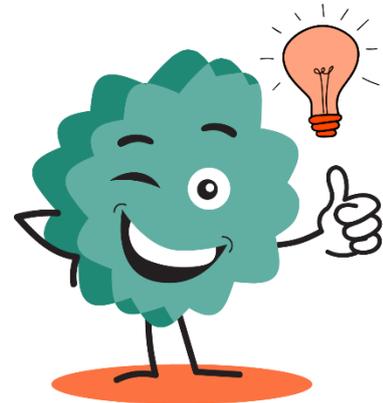
El proyecto “**Games, Youth & Learning**” está cofinanciado por la Comisión Europea mediante el Programa Erasmus+.

Su **objetivo principal** es promover la **inclusión de los/as jóvenes con menos oportunidades** mediante el uso de **herramientas de gamificación** y el intercambio de experiencias en este ámbito.

Para alcanzar ese objetivo principal, se plantearon los siguientes **objetivos**

**específicos:**

- ❖ **Empoderar a los/as jóvenes** de entre 14 y 30 años en situación de riesgo de exclusión social.
- ❖ Promover **actitudes positivas hacia la diversidad** en la juventud europea.
- ❖ **Compartir conocimientos, experiencias y buenas prácticas** en el ámbito de la gamificación y la promoción de la igualdad de oportunidades entre los/as jóvenes.
- ❖ Mejorar las **competencias digitales** de los/as **trabajadores/as juveniles**.
- ❖ **Conocer y promover el trabajo de pequeñas organizaciones locales** que, sin mucha experiencia en el Programa Erasmus+, pueden beneficiarse mucho de este proyecto (y, a su vez,



aportar sus conocimientos y experiencias en gamificación y promoción de la igualdad de oportunidades).

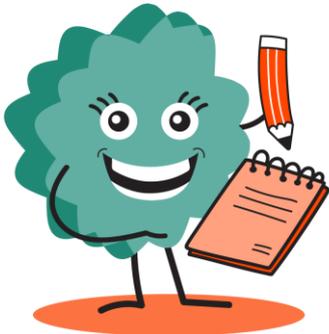
- ❖ Construir **acuerdos de colaboración y buenas relaciones** entre organizaciones europeas con intereses comunes.

## **RESULTADOS**

Los resultados de este proyecto son 3:

1. **Investigación sobre la situación de la discriminación en la juventud** en los 4 países participantes en el proyecto (España, Italia, Portugal y Turquía).
2. **Intercambio buenas prácticas:** intercambio de experiencias pasadas en el ámbito de la gamificación y la promoción de la igualdad de oportunidades para los jóvenes.
3. Cuaderno “**Games, Youth & Learning: cómo gamificar para mejorar la inclusión de los/as jóvenes**”: cuadernillo de recomendaciones para usar la gamificación como herramienta para promover la inclusión y la diversidad en los/as jóvenes.

## GRUPOS OBJETIVO



Se pueden beneficiar de los **resultados** de este proyecto:

- ✓ Los y las **jóvenes** europeos/as.
- ✓ Los/as **trabajadores y trabajadoras juveniles**.
- ✓ Las **organizaciones juveniles**.

Para **saber más de este proyecto**, puedes visitar sus **redes sociales**, a través de los siguientes enlaces:

- [Página de Facebook del proyecto “Games, Youth & Learning”](#).
- [Instagram del proyecto “Games, Youth & Learning”](#).