

PROYECTO “GYMKANA 5.0”



DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS

El **proyecto “Gymkana 5.0”** es un proyecto Erasmus Plus, de la Unión Europea.

Este proyecto nace para ampliar la **educación sobre el patrimonio europeo** entre los/as jóvenes.

En particular, entre los/as **jóvenes con menos oportunidades**: personas refugiadas y migrantes, personas con discapacidad, personas con obstáculos sociales y económicos, entre otras.

Los **objetivos** del proyecto son:

- Aumentar la **educación sobre el patrimonio europeo** en los/as **jóvenes**, especialmente en aquellos/as con **menos oportunidades**.
Se pretende motivar el aprendizaje de dichos jóvenes usando la **gamificación**.
- Crear **nuevas herramientas** para los/as **jóvenes trabajadores, formadores/as y profesionales** que trabajen en el ámbito de la juventud.
- Desarrollar **métodos innovadores** basados en el uso de la **gamificación**, que integran habilidades y conocimientos sobre el patrimonio cultural europeo.

Para lograr dichos objetivos, se crea una **aplicación móvil accesible** llamada **“Gymkana 5.0: juego educativo”**.

La aplicación es una **herramienta metodológica** que, mediante la gamificación, facilita el conocimiento del patrimonio europeo y la educación cultural a los/as jóvenes.

GRUPOS OBJETIVO

Se pueden beneficiar de esta aplicación móvil accesible los **trabajadores/as, formadores/as y profesionales** que trabajen en el ámbito de la **juventud**.

Dichos/as profesionales pueden usar la aplicación para trabajar con **jóvenes** (especialmente, con aquellos/as con **menos oportunidades**).

Para **descargar la aplicación móvil accesible**, pincha en el [enlace de descarga de la app Gymkana](#)

Para **saber más de este proyecto**, puedes visitar su página web, a través del enlace [página web del proyecto Gymkana](#)