



Co-funded by
the European Union

EMPOWERSDGS

DOCUMENTO DE INVESTIGACIÓN

GAMIFYING SDGS
LEARNING FOR
INCLUSION
INVESTIGACIÓN



2023-3-ES02-KA210-YOU-000181358



Co-funded by
the European Union

PARTENARIADO



AHORA ONG
POR LA INCLUSIÓN, EDUCACIÓN Y SALUD



ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

SOBRE LA INVESTIGACIÓN DE EMPOWER SDGS

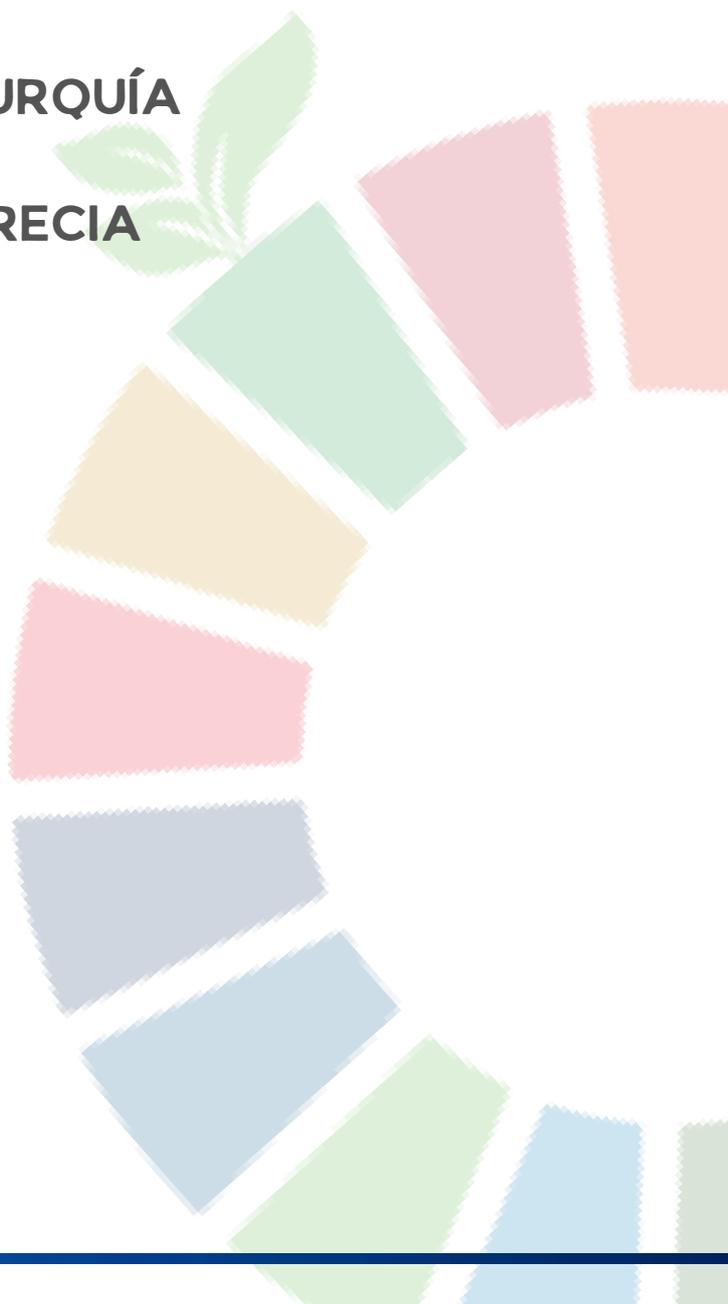
BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN ESPAÑA

BUENAS PRÁCTICAS EN ITALIA

BUENAS PRÁCTICAS EN TURQUÍA

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



INTRODUCTION

SOBRE LA INVESTIGACIÓN DE EMPOWER SDGS

Este informe ha sido desarrollado en el marco del proyecto EmpowerSDGs: Gaming for Global Impact, en adelante, EMPOWER SDGs.

El proyecto EMPOWER SDGs tiene como objetivo promover la inclusión social entre las minorías jóvenes de Europa mediante el uso de videojuegos y técnicas de gamificación alineadas con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Este proyecto busca fomentar el diálogo activo, mejorar las competencias de los trabajadores juveniles y cultivar ciudadanos de la UE socialmente conscientes, con un enfoque específico en los jóvenes vulnerables.

El paso de investigación dentro del proyecto EMPOWER SDGs es crucial para identificar proyectos existentes desarrollados por varias entidades dentro de la Unión Europea. Esta investigación facilita la comprensión de las áreas ya abordadas y de aquellas que requieren mayor atención. Posteriormente, este conocimiento sirve como base para el desarrollo de proyectos innovadores alineados con los ODS.

El paso de investigación contribuye directamente a lograr los siguientes objetivos del proyecto EMPOWER SDGs:

SO1: Promover el diálogo activo y la interacción entre los socios del proyecto y los jóvenes de la UE (especialmente jóvenes vulnerables) para alcanzar los ODS de la Agenda 2030 a nivel local, nacional e internacional; a través de la investigación y documentar buenas prácticas relacionadas con los 17 ODS.

SO2: Desarrollar conocimiento, habilidades y competencias de youth workers y de los jóvenes en sí, sobre los 17 ODS a través del uso de recursos educativos innovadores.

BENEFICIARIOS

La investigación se dirige principalmente a los socios del proyecto, quienes serán los actores que investigarán y aprenderán sobre otros proyectos e iniciativas que otras organizaciones han implementado en el campo de trabajo. Los resultados de la investigación proporcionarán conocimiento y mejores prácticas que serán beneficiosas para el desarrollo posterior del plan de estudios de formación y la experiencia de gamificación. Por lo tanto, indirectamente, también se dirige a los trabajadores juveniles y a los jóvenes vulnerables de entre 16 y 30 años que se beneficiarán directamente de los materiales creados en las actividades 3, 4 y 5.

La investigación también se dirigirá a las partes interesadas, esta categoría incluye formuladores de políticas, instituciones educativas, ONGs y otras organizaciones comunitarias interesadas en el proyecto, ya que podrán tener acceso a iniciativas inspiradoras para que puedan contribuir a desarrollar estrategias más inclusivas y efectivas para el empoderamiento de los jóvenes. El mapa interactivo servirá como puente, conectando a estos beneficiarios con nuevos recursos.

ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación está organizada en cuatro capítulos distintos, cada uno de ellos dedicado a mostrar las mejores prácticas identificadas en los países que participan en el proyecto: España, Turquía, Serbia y Grecia.

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN ESPAÑA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Empowering Environmental Social Entrepreneurship through Digitalization (e-Makers) |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | Spain, Croatia, Italy & Turkey |
| Duración del proyecto | From 01.11.2021 to 31.12.2023 (24 months) |
| Persona de contacto | emakersproject@gmail.com |
| Página web | https://e-makers.org/en/default.aspx |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Contexto: | El proyecto tiene como objetivo abordar la urgente necesidad de mejorar las actividades de emprendimiento social ambiental a través de tecnologías digitales. Al aprovechar la digitalización, el proyecto busca mejorar la sostenibilidad y el impacto de las empresas sociales que trabajan para abordar los desafíos ambientales. |
| Resumen del proyecto: | Este proyecto, financiado por la Unión Europea, se centra en mejorar las competencias de los trabajadores jóvenes en el campo del emprendimiento social ambiental a través de la digitalización. Su objetivo es proporcionar materiales y metodologías de capacitación innovadores para dotar a los trabajadores jóvenes de las habilidades necesarias para abordar los desafíos ambientales utilizando tecnologías digitales. |
| Objetivos: | Mejorar las competencias de los trabajadores juveniles en actividades de capacitación en emprendimiento social y ambiental basadas en lo digital. Promover el espíritu de emprendimiento social y crear conciencia sobre las cuestiones ambientales entre los jóvenes. Desarrollar capacidades de las organizaciones en materia de capacitación en emprendimiento social innovador para trabajar a nivel transnacional y en todos los sectores. |
| Temática | Emprendimiento; Aprendizaje digital y competencias de innovación ambiental y sostenibilidad. |
| Grupo objetivo | Trabajadores juveniles y personas interesadas en el emprendimiento social y en cuestiones mediambientales. Grupos de interés en el campo de la sostenibilidad medioambiental. |
| Actividades principales | Toolkit de formación sobre emprendimiento digital. Juego online para promover el emprendimiento. |
| Metodologías implementadas | Gamificación; metodología no formal; clases virtuales. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN ESPAÑA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Harry Potter and the Case of The Sick Earth |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | España, Grecia, Italia y Rumanía |
| Duración del proyecto | De 01.10.2020 a 30.09.2022 |
| Persona de contacto | secretaria.cp.lagaviota.torrejondeardoz@educa.madrid.org |
| Página web | https://erasmusharrypotter.wixsite.com/sickearth |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Contexto: | El proyecto tiene como objetivo abordar los desafíos ambientales a través del aprendizaje gamificado, involucrando a estudiantes de cuatro países europeos. Fomenta la conciencia y la acción ambiental a través de diversas actividades, movilidades y esfuerzos colaborativos. |
| Resumen del proyecto: | El proyecto tiene como objetivo abordar los desafíos ambientales a través de la gamificación. |
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> • Comprender los problemas y causas ambientales. Promover la conciencia ambiental y las buenas prácticas. • Fomentar la colaboración internacional y el intercambio cultural. • Respetar y preservar el patrimonio cultural europeo. |
| Temática | <ul style="list-style-type: none"> • Experiencia de Gamificación • Medio Ambiente y Cambio Climático |
| Grupo objetivo | <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiantes de 10 a 12 años 2. Profesores 3. Familias 4. Comunidades educativas. |
| Actividades principales | <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizar 31 actividades relacionadas con la educación medioambiental 2. Llevar a cabo cuatro formaciones online sobre la temática medioambiental 3. Implementar movilidades. 4. Promocionar el proyecto y utilizar metodologías digitales. 5. Crear materiales como la página web, posters y juegos |
| Metodologías implementadas | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación, aprendizaje fuera del aula, herramientas TIC. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN ESPAÑA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Play, Learn, Act, Ensure Sustainable Development Goals (PLAE) |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | España, Latvia, Italia y Grecia |
| Duración del proyecto | From 01-12-2021 to 30-11-2023 (24 months) |
| Persona de contacto | https://plae-project.eu/contact/ |
| Página web | https://plae-project.eu/ |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Contexto: | PLAE es un proyecto de Knowledge Alliance que integra los ODS en la educación primaria a través de herramientas y metodologías educativas innovadoras. Al aprovechar los enfoques de aprendizaje basado en juegos, PLAE tiene como objetivo equipar a profesores y educadores con los recursos necesarios para involucrar de manera efectiva a los estudiantes en la comprensión y el abordaje de los desafíos globales. |
| Resumen del proyecto: | PLAE busca crear herramientas educativas inclusivas e innovadoras para que los maestros de escuela primaria integren los ODS en sus planes de estudio. A través del desarrollo de juegos de mesa y kits educativos, el proyecto pretende concienciar a los estudiantes sobre la importancia de la sostenibilidad y fomentar actitudes y comportamientos ecológicos. |
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar herramientas educativas cualitativas e inclusivas a docentes y educadores para integrar los ODS en la educación primaria. Mejorar las habilidades y competencias de los docentes para impartir contenido creativo relacionado con los ODS. Fomentar la conciencia entre los estudiantes de primaria sobre los ODS y fomentar actitudes y comportamientos positivos alineados con estos objetivos. Promover actitudes, comportamientos y estilos de vida ecológicos entre profesores y alumnos. |
| Temática | <ul style="list-style-type: none"> • Alumnos y profesores de primaria |
| Grupo objetivo | 1. Youth workers; jóvenes interesadas en temáticas como el emprendimiento social y medioambiental. |
| Actividades principales | Desarrollo de nuevos educativos enfocados a los ODS; Sesiones formativas y workshop integrando los ODS en el currículo formativo. |
| Metodologías implementadas | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en el juego y sesiones formativas. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN ESPAÑA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Sustainable Development Goals for the inclusion of young people with disabilities |
| Tipo de acción | KA210 |
| Lugar de implementación | España e Italia |
| Duración del proyecto | Desde 01-03-2022 a 01-05-2023 |
| Persona de contacto | Lourdes Carrillo <lcarrillo@ecom.cat> |
| Página web | https://www.projectfortheinclusion.eu/ |

| | |
|-------------------------------------|--|
| <p>Contexto:</p> | <p>Los ODS para la Agenda 2030 establecidos después de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Desarrollo Sostenible (Río+20) de 2012, sirven como un marco integral para abordar desafíos globales como la pobreza, la desigualdad, el cambio climático y la degradación ambiental. Dentro de estos objetivos, la discapacidad se reconoce en varios aspectos, como la educación, el empleo, la desigualdad, la accesibilidad y la recopilación de datos. Sin embargo, persisten los desafíos, incluido el imperativo de educar a los jóvenes, particularmente aquellos con discapacidad, sobre el cambio climático (Objetivo 13), y enfatizar la importancia de la inclusión como una cuestión transversal para lograr los ODS. El proyecto, SDGsIY, busca abordar estos desafíos equipando a los trabajadores juveniles con herramientas digitales para una educación inclusiva, creando conciencia entre los jóvenes a través de campañas en las redes sociales y fomentando la participación comunitaria para promover la importancia del Objetivo 13 y la implementación más amplia de los ODS. En última instancia, el proyecto tiene como objetivo cultivar una generación de ciudadanos activos y conscientes del medio ambiente, fomentando la inclusión y empoderando a los jóvenes para que contribuyan a sus comunidades a nivel local, europeo e internacional</p> |
| <p>Resumen del proyecto:</p> | <p>El proyecto tiene como objetivo promover la sostenibilidad ambiental entre los jóvenes, incluidos aquellos con discapacidad, promoviendo el diálogo activo dentro de la UE. El proyecto pretende cultivar un futuro con ciudadanos informados y comprometidos y que jueguen un papel activo dentro de sus comunidades.</p> <p>Equipar a los youth workers con competencias digitales, creando campañas de sensibilización, el proyecto pretende alcanzar el ODS 13 y contribuir a un futuro más sostenible para todos y todas.</p> |
| <p>Objetivos:</p> | <p>SDGsIY tiene como objetivo sensibilizar a la población más joven sobre el cambio climático, facilitando un diálogo activo.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Objetivos:</p> | <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • OS1: SDGsIY equipará a los trabajadores juveniles con el conocimiento, competencias y habilidades necesarias para utilizar herramientas digitales de manera efectiva para promover iniciativas de educación inclusiva centradas en el Objetivo 13 de los ODS a través de canales no formales e informales. • OS2: El proyecto busca aumentar concienciar a los jóvenes con y sin discapacidad sobre la importancia del Objetivo 13 mediante campañas en redes sociales como medio de compromiso y educación. • OS3: SDGsIY tiene como objetivo sensibilizar a las comunidades locales sobre la importancia del Objetivo 13 involucrando a trabajadores juveniles y organizaciones en la adopción y difusión de los resultados y mensajes del proyecto. |
| <p>Temáticas</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Medio ambiente y cambio climático • Inclusión y diversidad en todos los ámbitos de la educación, la formación, la juventud y el deporte • Promoción de la ciudadanía activa, el sentido de iniciativa de los jóvenes y el emprendimiento juvenil, incluido el emprendimiento social |
| <p>Grupo objetivo:</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Youth Workers 2. Jóvenes con y sin discapacidad 3. Organizaciones juveniles 4. Miembros del consorcio |
| <p>Actividades principales:</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de un Vademécum: La creación de una guía de lectura fácil para campañas sociales inclusivas dirigidas a trabajadores juveniles. 2. Formación para trabajadores juveniles: Programa de formación transnacional. 3. Desarrollo de campañas inclusivas en redes sociales: 4. Organización de eventos locales: Se realizaron dos eventos multiplicadores en Italia y España. |
| <p>Metodologías implementadas</p> | <p>La metodología de SDGsIY se centra en un enfoque innovador e inclusivo para concienciar sobre el Objetivo 13 entre los jóvenes. Incluye sesiones de lluvia de ideas, talleres y consultas para intercambiar ideas y crear estrategias que involucren a los jóvenes en la conciencia sobre el cambio climático.</p> |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN ESPAÑA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Young people and SDGs (YoPeSDGs) |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | España, Portugal, Italia y Bulgaria |
| Duración del proyecto | Desde 14.02.2022 a 14.08.2023 (18 meses) |
| Persona de contacto | fdadmo@impulsaigualdad.org |
| Página web | https://ccitalia.pt/en/youthsdg/#resources |

| | |
|-------------------------------------|--|
| <p>Contexto:</p> | <p>La discapacidad se aborda en varias secciones de los OD, particularmente en áreas relacionadas con la educación, el crecimiento económico y el empleo, la desigualdad, la accesibilidad de los asentamientos humanos y la recopilación y el seguimiento de datos. Por ejemplo, el Objetivo 4 enfatiza la importancia de una educación inclusiva y equitativa de calidad, con el objetivo de eliminar las disparidades de género y garantizar la igualdad de acceso a la educación y la formación profesional para los grupos vulnerables, incluidas las personas con discapacidad. De manera similar, el Objetivo 8 busca promover un crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, con el objetivo de proporcionar empleo pleno y productivo y oportunidades de trabajo decente para todas las personas, independientemente de su condición de discapacidad. Además, el Objetivo 11 se centra en crear ciudades y asentamientos humanos inclusivos, seguros y sostenibles, con el compromiso de garantizar la accesibilidad para las personas con discapacidad.</p> |
| <p>Resumen del proyecto:</p> | <p>Esta propuesta Erasmus+, representa una asociación estratégica formada por organizaciones destinadas a sensibilizar a los jóvenes, incluidos aquellos con discapacidad, sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Busca involucrar a los jóvenes de toda la Unión Europea, capacitándolos para que se conviertan en ciudadanos proactivos y participen en los procesos de toma de decisiones.</p> |
| <p>Objetivos:</p> | <p>El proyecto proporcionó herramientas para que los jóvenes, incluidos aquellos con discapacidad, participen y contribuyan al cambio societal promoviendo los 17 ODS y adquieran las habilidades necesarias para liderar iniciativas europeas. Además, apoyó y contribuyó a la formación de youth workers para asistir a estos jóvenes en sus roles de liderazgo, fomentando su inclusión y aprendizaje a través de la provisión de materiales educativos no formales. OS1: Promover la ciudadanía activa, el compromiso y la participación de los jóvenes facilitando el diálogo sobre los 17 ODS. OS2: Permitió que los jóvenes participaran activamente en iniciativas comunitarias y ambientales a nivel local, europeo e internacional.</p> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Temática: | <ul style="list-style-type: none"> • Medio ambiente y cambio climático Democracia y participación democrática inclusiva |
| Grupo objetivo: | <ol style="list-style-type: none"> 1.Trabajadores Juveniles; Jóvenes con y sin discapacidad y menos oportunidades; Organizaciones Locales |
| Actividades principales | <ol style="list-style-type: none"> 1..Investigación. En la fase inicial, se realizó una investigación para recopilar métodos y mejores prácticas sobre actividades educativas no formales que fomenten la participación y el compromiso de los jóvenes, con un enfoque en la promoción de los ODS. 2.Guía: Después de la fase de investigación, se desarrolló una guía que sirviera de base para implementar actividades destinadas a fomentar la participación de los jóvenes, incluidos aquellos con discapacidad, en el avance de los ODS. Otras partes interesadas utilizaron esta guía para sus propias iniciativas. 3.Curso de formación: posteriormente, se impartió un curso de formación a 70 trabajadores juveniles, dotándolos de las habilidades necesarias para apoyar la participación juvenil. Estos trabajadores mejoraron sus habilidades profesionales y personales para implementar las metodologías aprendidas en diversos entornos. 4.Campaña de sensibilización. Todos los socios promocionaron los resultados del proyecto. |
| Metodologías implementadas | <ul style="list-style-type: none"> • Formación innovativa, metodologías en colaboración con escuelas • Workshops sobre cómo producir y editar vídeos • Workshops sobre cómo garantizar la accesibilidad de los materiales. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN SERBIA

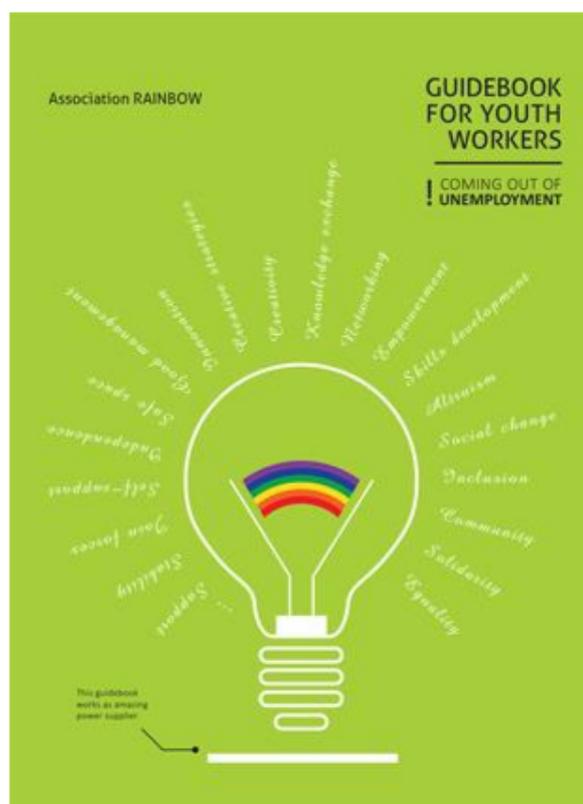


| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | YouPart |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | Austria, República Checa, Italia, Serbia, Eslovenia. |
| Duración del proyecto | Desde 2022 a 2024. |
| Persona de contacto | https://parlament.org.rs/ |
| Página web | https://www.weworld.it/en/what-we-do/european-projects/youpart-engage-connect-empower-political-participation-of-disadvantaged-youth |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Contexto: | El Proyecto #YouPart busca centrarse en los jóvenes que tienen menos acceso a la vida política y cuyas voces no son escuchadas en la sociedad ni en la política. El lema de #YouPart es "Engage - Connect - Empower", ya que ofrece a los jóvenes la oportunidad de identificar y formular sus solicitudes y esperanzas políticas (Engage), debatir y conectarse entre sí en un contexto internacional (Connect). |
| Resumen del proyecto: | El proyecto #YouPart tiene como objetivo promover la participación política entre jóvenes procedentes de Italia, Eslovenia, República Checa, Serbia, Grecia y Austria. El objetivo es animar a los jóvenes, y en particular a aquellos que tienen menos acceso a la vida cívica y política, a convertirse en ciudadanos activos, prevenir la exclusión social y mejorar la influencia que tienen en las decisiones políticas que se toman a nivel local, nacional y europeo. |
| Objetivos: | Fruto de las iniciativas impulsadas por el proyecto, se llevan a cabo ejercicios prácticos que buscan incluir a jóvenes y educadores procedentes de centros juveniles en forma de talleres locales y conferencias europeas. Esta experiencia está documentada y desarrollada en un conjunto de herramientas digitales diseñado para que los trabajadores juveniles ayuden con la promoción de la ciudadanía activa proporcionando instrumentos metodológicos y contenido útil a los jóvenes que les permitirán actuar políticamente a nivel local, nacional e internacional. |
| Temática | Ciudadanía activa; Prevención de la exclusión social; Influencia de los jóvenes en las decisiones políticas llevadas a cabo a nivel local, nacional y Europeo. Active citizenship, Prevention of social exclusion Improvement of influence of young people that they have on political decisions that are made at local, national and European levels |
| Grupo objetivo | Jóvenes de entre 15 y 30 años |
| Actividades principales | Workshop local y nacional; Conferencias y sesiones formativas para la creación de toolkits digitales. |
| Metodologías implementadas | Workshops, formaciones, conferencias etc. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN SERBIA

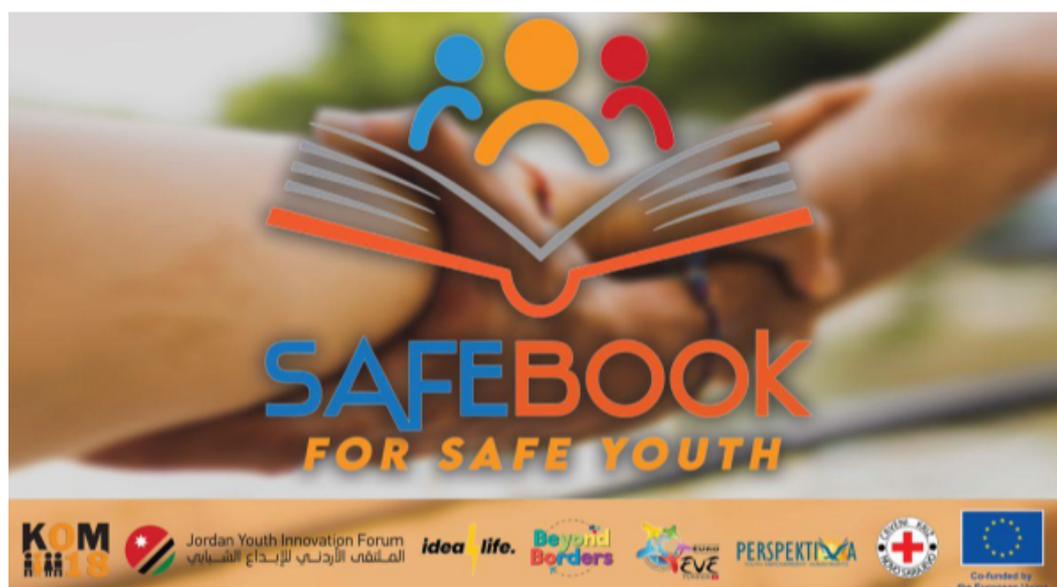


| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Coming out of unemployment |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | Croacia, España, Serbia, Macedonia del Norte. |
| Duración del proyecto | 2018 - 2019. |
| Persona de contacto | Asocijacija DUGA/Association RAINBOW |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Contexto: | El proyecto #YouPart busca aumentar la capacidad de los trabajadores jóvenes con el objetivo de adquirir habilidades y competencias para trabajar en el empoderamiento económico de la población LGTB a través del emprendimiento social. |
| Resumen del proyecto: | <p>Los participantes del proyecto son seis organizaciones de Serbia, Macedonia, Montenegro, Croacia, Bosnia y Herzegovina y España, que quieren compartir experiencias y mejorar la situación económica de las personas LGTB y de esta manera asegurar la lucha por sus derechos humanos y la sostenibilidad de LGTB.</p> <p>Los miembros de estas organizaciones, a través del trabajo activo, adquirirán conocimientos y habilidades para el trabajo práctico y una mayor transferencia de conocimientos en el campo del desarrollo del emprendimiento social, aumentando la capacidad y empoderando a los jóvenes LGTB para que se conviertan en empresarios.</p> |
| Objetivos: | Resultados del proyecto - "El Manual para el Desarrollo del Emprendimiento Social" que proporcionará pautas a los futuros formadores y les ayudará a realizar su formación, alcanzando así los objetivos a medio y largo plazo de este proyecto. |
| Temática | Ciudadanía activa; Prevención de la exclusión social; Influencia de los jóvenes en las decisiones políticas llevadas a cabo a nivel local, nacional y Europeo. Active citizenship, Prevention of social exclusion Improvement of influence of young people that they have on political decisions that are made at local, national and European levels |
| Grupo objetivo | Jóvenes de entre 15 y 30 años |
| Actividades principales | Workshop local y nacional; Conferencias y sesiones formativas para la creación de toolkits digitales. |
| Metodologías implementadas | <ul style="list-style-type: none"> • Workshops, formaciones, conferencias etc. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN SERBIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Safebook for Safe Youth: A New Project to Promote Safety Culture Among Young People |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | Italia, España, Jordania, Serbia y Líbano |
| Duración del proyecto | 2022 - 2024. |
| Persona de contacto | kom018@hotmail.com |
| Página web | https://jyif.org/safebook-for-safe-youth-a-new-project-to-promote-safety-culture-among-young-people |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Contexto: | La pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto significativo en los jóvenes, tanto física como mentalmente. Muchos jóvenes han experimentado mayores niveles de estrés, ansiedad y aislamiento. También han sido más vulnerables al ciberacoso, la violencia entre pares y otras formas de abuso. |
| Resumen del proyecto: | En respuesta a estos desafíos, se lanzó un nuevo proyecto llamado "Safebook for Safe Youth". El proyecto tiene como objetivo promover una cultura de seguridad entre los jóvenes mediante el desarrollo de un nuevo manual, "Safebook". El manual proporcionará a los trabajadores y educadores juveniles las habilidades y conocimientos que necesitan para ayudar a los jóvenes a mantenerse seguros. |
| Objetivos: | Motivar a los trabajadores juveniles y a los jóvenes a asumir un papel más activo en la promoción de una cultura de seguridad; Equipar a los trabajadores y educadores juveniles con habilidades y competencias de investigación; Equipar a los trabajadores y educadores juveniles con nuevas herramientas educativas en el campo de la seguridad juvenil centrándose en 5 segmentos: violencia entre pares, acoso cibernético, abuso de sustancias psicoactivas, discriminación y salud mental en tiempos de COVID-19 a través de un nuevo manual de seguridad para jóvenes "Safebook"; Proporcionar a trabajadores juveniles de 7 países habilidades y conocimientos para utilizar fotografías y videos conceptuales como métodos para el trabajo de seguridad juvenil. |
| Temática | Bienestar de los jóvenes, aquellos particularmente afectados por la pandemia del COVID. |
| Grupo objetivo | Jóvenes de entre 15 y 30 años. |
| Actividades principales | El proyecto involucró una variedad de actividades, incluyendo talleres, entrenamiento y discusiones. Los participantes aprendieron sobre los diferentes aspectos de la cultura de la seguridad, como el ciberacoso, la violencia entre pares y la salud mental. También desarrollaron herramientas y recursos para ayudarles a promover una cultura segura entre los jóvenes. |
| Metodologías implementadas | <ul style="list-style-type: none"> • Workshops, formación y debates |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN SERBIA

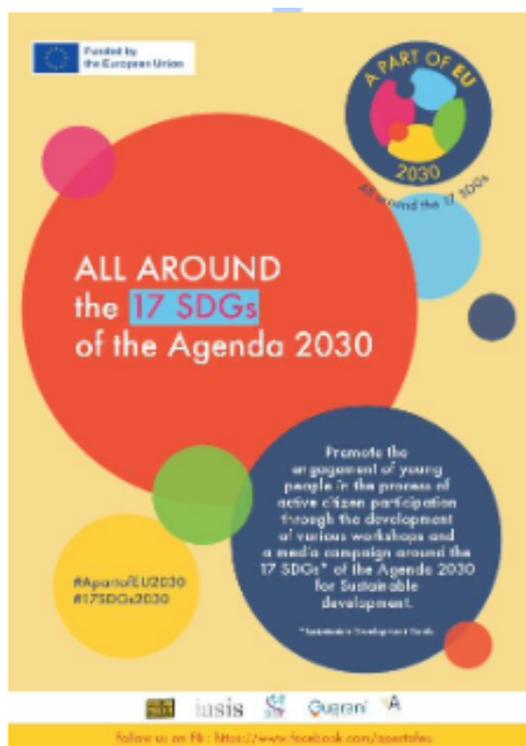


| | |
|--------------------------------|--|
| Título del proyecto | "ACT AS PROFESSIONALS – Improvement of the youth work practice with young people with fewer opportunities" |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | Serbia y Dinamarca |
| Duración del proyecto | octubre 2020 - septiembre 2021 |
| Persona de contacto | CEPORA |
| Página web | http://cepora.org/en/act-as-professionals/ |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Contexto: | Innovación Proyecto de asociación estratégica en el campo de la juventud, centrado en la creación de un nuevo módulo de capacitación dinámico para trabajadores juveniles, con la idea de mejorar la calidad del uso de principios profesionales en la práctica del trabajo juvenil con jóvenes con menos oportunidades. |
| Resumen del proyecto: | El proyecto lo organiza un equipo de profesionales de las ciencias humanísticas de Serbia y Dinamarca con la cooperación de la Asociación nacional de profesionales del trabajo juvenil. La actividad central del proyecto es la creación de un módulo formativo, basado en sesiones de formación en teatro aplicado como principal metodología de aprendizaje. |
| Objetivos: | Los objetivos del proyecto implican innovar la educación no formal de los trabajadores juveniles, mejorar las competencias de los trabajadores juveniles en la implementación de principios profesionales en su práctica con jóvenes con menos oportunidades y mejorar la calidad de la práctica del trabajo juvenil con jóvenes con menos oportunidades. |
| Temática | Ayudar a los youth workers a ganar competencias adicionales en sus trabajos con jóvenes en situación de vulnerabilidad. |
| Grupo objetivo | Youth Workers |
| Actividades principales | Reuniones Transnacionales; Eventos; creación de módulos formativos y Eventos Multiplicadores. |
| Metodologías implementadas | <ul style="list-style-type: none"> Formación y reuniones de consulta. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN SERBIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | A Part of EU 2030 (APOFEU) |
| Tipo de acción | KA220 |
| Lugar de implementación | Malta, Serbia, Grecia y España |
| Duración del proyecto | 18 meses |
| Persona de contacto | Regine Nguini |
| Página web | https://www.apartofeu2030.eu/ |

| | |
|------------------------------|---|
| Contexto: | A Part of EU promueve la participación de los jóvenes en el proceso de participación ciudadana activa para lograr los 17 ODS a través de cinco vías de participación: participación social y política; deporte y cultura; voluntariado; familia y formación y empleo. |
| Resumen del proyecto: | El proyecto "A Part of EU 2030" tiene como objetivo promover la implicación de los jóvenes en el proceso de participación ciudadana activa a través de la Agenda 2030. Uno de los mayores retos a los que se enfrenta la UE hoy en día es la necesidad de impulsar la participación juvenil en la vida cívica y democrática, especialmente, los jóvenes inmigrantes, las minorías y los nacionales de terceros países, ya que estos grupos no participan activamente en su comunidad debido a diferentes barreras socioeconómicas, lingüísticas, culturales o geográficas. Estas limitaciones afectan diferentes dimensiones de la participación: participación social y política; deporte y cultura; voluntariado; familia y formación y empleo. A través del conocimiento y la consecución de los 17 ODS se lograrán sociedades más comprometidas, empoderadas y conscientes. |
| Objetivos: | Desarrollar actividades que promuevan la participación de jóvenes migrantes, minorías y nacionales de terceros países para lograr los ODS de la Agenda 2030. Desarrollar conocimientos, competencias y habilidades de los trabajadores juveniles que se ocupan de jóvenes migrantes, minorías y terceros países; promover la participación activa del grupo objetivo a nivel local, nacional e internacional; concienciar y dar formación sobre los ODS a nivel local, nacional e internacional. |

| | |
|------------------------------------|---|
| Temática: | El proyecto pretende promover la participación de jóvenes migrantes, minorías y nacionales de terceros países a través de los 17 ODS de la Agenda 2030. |
| Grupo objetivo: | Jóvenes de entre 15 y 30 años |
| Actividades principales | A PART OF EU 2030 Manual A PART OF EU 2030 Campaña de Sensibilización |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none">• Actividades, conferencias, campañas, formación y workshops. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN SERBIA



BY LEAP
BALKANS YOUTH: LINKING EDUCATION,
ABILITIES AND PARTNERSHIP POTENTIAL
IN REGIONAL EMPLOYMENT PRACTICE

Funded by
the European Union




| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | BY LEAP - Balkans Youth: Linking Education, Abilities and Partnership Potential in Regional Employment Practice |
| Tipo de acción | EU funded action - Civil Society Facility and Media Programme. |
| Lugar de implementación | Serbia, Albania, Turquía, Bosnia-Herzegovina, Macedonia del Norte y Montenegro |
| Duración del proyecto | 2020-2023. |
| Persona de contacto | https://by-leap.com/about-the-project/ |
| Página web | https://by-leap.com/about-the-project/ |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Contexto: | El proyecto "Balkans Youth: Linking Education, Skills and Partnership Potential in Regional Employment Practice" (BY LEAP - Balkans Youth: Linking Education, Abilities and Partnership Potential in Regional Employment Practice) está financiado por la Unión Europea y se implementa en 6 países de los Balcanes occidentales. |
| Resumen del proyecto: | El proyecto tiene como objetivo fortalecer la participación de las OSC de base y las iniciativas juveniles en redes regionales, y garantizar la sostenibilidad de las empresas de jóvenes emprendedores (estudiantes/jóvenes) a través de actividades de demostración y capacitación/tutoría. Los esfuerzos se dirigirán a mejorar el entorno político y apoyar iniciativas de desarrollo de capacidad humana e institucional/fuerza laboral que respondan a las necesidades de las OSC y de los beneficiarios locales/de base. |
| Objetivos: | Contribuir a las oportunidades de emprendimiento juvenil y fortalecer las perspectivas de empleo de los jóvenes en los Balcanes Occidentales; Fortalecer la red regional de educación empresarial y su capacidad para participar en el proceso de reforma; Apoyar el crecimiento de iniciativas innovadoras de emprendimiento juvenil, incluidas las de áreas rurales y remotas, y su transformación en jóvenes sostenibles. Pymes; Fomentar el empleo juvenil y las oportunidades empresariales mediante la promoción de un entorno jurídico propicio para el desarrollo sostenible de las empresas de estudiantes y jóvenes. |
| Temática | Empleo de personas jóvenes. |
| Grupo objetivo | Jóvenes, estudiantes de secundaria y profesores. |
| Actividades principales | Workshops; formación; Actividades. |
| Metodologías implementadas | <ul style="list-style-type: none"> • Workshops; Formación; Actividades. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN SERBIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | INCLUSION RELOADED |
| Tipo de acción | Erasmus + Sport – Cooperation Partnership |
| Lugar de implementación | Bosnia-Herzegovina, Italia, Portugal y Serbia |
| Duración del proyecto | 2023 – 2025. |
| Persona de contacto | suzanne.ott@cesie.org |
| Página web | https://cesie.org/en/project/inclusion-reloaded/ |

| | |
|-------------------------------------|---|
| <p>Contexto:</p> | <p>El deporte favorece la interacción social de las personas. En este sentido, el deporte es una herramienta valiosa para promover la inclusión y el entendimiento mutuo. Lo importante es apoyar la educación y la formación continua de profesores de educación física, entrenadores y otro personal deportivo y voluntarios en general, con o sin discapacidad, dotándolos de los conocimientos necesarios, las habilidades específicas y el reconocimiento de competencias adecuado que les permita incluir a personas jóvenes que suelen estar marginadas en diferentes entornos de educación física o deportes.</p> |
| <p>Resumen del proyecto:</p> | <p>El proyecto pretende reunir a un consorcio formado por entidades, clubes e instituciones con experiencias diferentes, esto incluye: Club for Youth Empowerment 018 (KOM 018) – Serbia, Paralympic Committee – Serbia, Faculty of Physical and Sports Education – Serbia , Beyond Borders – Italy, CESIE – Italy, Swimming Club for People with Disabilities “SPID” – Bosnia-Herzegovina, Sport Club for Blind and Visually Impaired Children y Youth “Centar” Sarajevo – Bosnia-Herzegovina and Sport Evolution Alliance – Portugal.</p> |
| <p>Objetivos:</p> | <p>Incrementar las capacidades de las organizaciones y clubes socios para operar a nivel transnacional e intercambiar buenas prácticas en el ámbito del deporte inclusivo. Desarrollar nuevas metodologías prácticas del deporte. Contribuir al desarrollo de metodologías en escuelas locales, clubes de deporte y otras organizaciones no gubernamentales.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| Temática: | Deporte y grupos marginalizados. |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none"> • Representantes de las organizaciones asociadas • Profesores y entrenadores locales – profesores de educación física, entrenadores, trabajadores deportivos • Voluntarios • Niños y jóvenes a nivel local en 4 países diferentes asistirán a clases utilizando metodologías de Inclusion Reloaded Manual. • Escuelas/clubes deportivos locales: beneficiarse de las metodologías desarrolladas como parte de Inclusion. |
| Actividades principales: | <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de buenas prácticas sobre enfoque y metodología inclusiva en las actividades deportivas diarias a través de un seminario en Italia y una visita de estudio en Bosnia. • Desarrollo de actividades y metodologías de deporte inclusivo para profesores de educación física, personal de clubes deportivos y otros deportistas que trabajan con jóvenes con discapacidad y jóvenes en riesgo. Prueba de las metodologías recientemente desarrolladas para deportes inclusivos en las escuelas, clubes deportivos, comunidades y otras organizaciones no gubernamentales que promueven los deportes y las actividades físicas y empoderan a los profesores de educación física. • Formación Internacional. • Organizar formaciones locales basadas en las nuevas metodologías desarrolladas. |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none"> • Manual de metodologías inclusivas. • Tutoriales de YouTube Tutoriales sobre metodologías inclusivas en deporte. • Manual de Buenas Prácticas |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN TURQUÍA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | BACK TO SCHOOL, BACK TO THE FUTURE |
| Tipo de acción | School Exchange Partnerships |
| Lugar de implementación | Turquía |
| Duración del proyecto | Desde 01-09-2018 a 31-08-2021 |
| Persona de contacto | Escuela: +903324525239 |
| Página web | https://backtoschoolbacktofuture.weebly.com/ |

| | |
|------------------------------------|---|
| Contexto: | El proyecto 'Back to School, Back to the Future' unió a escuelas de seis países para combatir el ausentismo escolar, impulsar la motivación para el aprendizaje e introducir métodos educativos innovadores. Las técnicas de enseñanza diversificadas, el uso de herramientas tecnológicas y las actividades artísticas mejoraron la participación de los estudiantes, promovieron el intercambio cultural y mejoraron las habilidades lingüísticas. Al finalizar el proyecto, se implementaron prácticas innovadoras en las escuelas participantes, lo que condujo a mejoras en los métodos educativos. |
| Resumen del Proyecto: | El proyecto "Back to School, Back to the Future" se implementó con la participación de seis escuelas asociadas de seis países. El proyecto tenía como objetivo prevenir el ausentismo escolar, motivar a estudiantes y profesores y aumentar el rendimiento académico. La diversificación de los métodos de enseñanza y los talleres utilizando herramientas web 2.0 motivó a los estudiantes que fracasaron y redujo las diferencias en los niveles de aprendizaje en el aula. Como resultado del proyecto, se pretendía transferir buenas prácticas a las escuelas, haciendo más atractivas las clases de los profesores y contribuyendo al éxito académico de los estudiantes. |
| Metodologías implementadas: | Este proyecto tuvo como objetivo prevenir el ausentismo y la deserción escolar, motivar a estudiantes y docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, e incidir directamente en el rendimiento académico. |

| | |
|------------------------------------|---|
| Temática: | Reducir el ausentismo escolar Mejorar la motivación educativa/ Desarrollar la colaboración internacional |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes, Profesores y Escuela • Administradores, Padres y tutores de la Comunidad educativa |
| Actividades principales: | <ul style="list-style-type: none"> • Organizar talleres sobre herramientas web 2.0 como Kahoot, Plickers y Word Wall para promover el aprendizaje y la enseñanza colaborativos. Realizar actividades basadas en el arte, como talleres de arte, crear juegos de memoria y dibujar la escuela soñada del futuro para estimular la creatividad. Facilitar el intercambio cultural y aprendizaje de idiomas a través de amigos por correspondencia, reuniones en línea y actividades con mascotas. Organizar visitas a centros científicos y lugares de trabajo para ampliar los horizontes de los estudiantes y mejorar la motivación. Transferir buenas prácticas y nuevos métodos de enseñanza entre escuelas asociadas para mejorar la calidad general de la educación. |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas Web 2.0 • Actividades basadas en el arte e Intercambio cultura y visitas educativas |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN TURQUÍA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Creative and Innovative Training Based on Digital Materials and Games |
| Tipo de acción | 2015-1-TR01-KA201-022167 Partenariado estratégico para la educación escolar |
| Lugar de implementación | Turquía, Italia, Bulgaria y Reino Unido |
| Duración del proyecto | From 01-09-2018 to 31-08-2021 |
| Persona de contacto | ANKARA MILLI EGITIM MUDURLUGU |
| Página web | https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-1-TR01-KA201-022167 |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN TURQUÍA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Green Footprint-GO-GREEN |
| Tipo de acción | KA152-YOU - Movilidad de jóvenes |
| Lugar de implementación | Turquía |
| Duración del proyecto | 01/08/2022 12 31/07/2023 |
| Persona de contacto | info@ilksenol.org.tr |
| Página web | https://ilksenol.org.tr/en/projelerimiz/ye-sil-ayak-izi-ka152-genclik-degisimi-projesi/ |

| | |
|------------------------------|--|
| Contexto: | <p>El proyecto de intercambio juvenil "Green Footprint" tiene como objetivo movilizar a los jóvenes de todo el mundo para la sostenibilidad y el cambio ecológico. Dentro de este proyecto, el objetivo es crear un puente para que los jóvenes se reúnan internacionalmente, compartan prácticas ecológicas en sus propios países, generen nuevas ideas y se eduquen unos a otros.</p> |
| Resumen del Proyecto: | <p>El proyecto Green Footprint tiene como objetivo contribuir a la agenda de desarrollo sostenible adoptada en 2020 animando a los participantes a realizar cambios en su vida diaria. Los objetivos del proyecto incluían aumentar el conocimiento de los participantes sobre la huella verde, motivándolos a participar en la protección y la acción ambiental, profundizando su comprensión de diversas formas de promover prácticas verdes y sostenibles, movilizando a los participantes y a los jóvenes a través de las redes sociales, proporcionando información sobre Erasmus+ Programa que ofrece oportunidades de movilidad juvenil internacional a jóvenes de escasos recursos y fomenta su participación activa en temas verdes. En línea con estos objetivos, creemos que el proyecto contribuyó a empoderar a los jóvenes y crear conciencia sobre la importancia de abordar las cuestiones ecológicas en la vida diaria, así como a apoyar el Pacto Verde Europeo.</p> |
| Objetivos: | <p>El proyecto pretende crear conciencia y colaboración en sostenibilidad entre personas jóvenes. Este proyecto promueve la educación y aprendizaje adoptando buenas prácticas. Además, pretende promover el entendimiento cultural entre los jóvenes y desarrollar habilidades de liderazgo.</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| Temática: | Medio ambiente y cambio climático Habilidades verdes Transporte y movilidad |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none">• Jóvenes con menos oportunidades |
| Actividades principales: | Los participantes se involucraron en actividades grupales enfocadas en el reciclaje y la preservación del medio ambiente. Los participantes, en equipos, realizaron una caminata por la naturaleza y limpiaron la basura en los alrededores. Los participantes crearon contenido artístico para crear conciencia utilizando materiales reciclables recolectados de la naturaleza. Los participantes, en equipos, realizaron campañas de concientización en la comunidad sobre la protección del medio ambiente. |
| Metodologías implementadas: | Se empleó un enfoque interactivo e innovador para aumentar la conciencia sobre los objetivos de desarrollo entre los jóvenes. Esto incluyó juegos de roles, actividades teatrales, talleres y consultas con los socios del proyecto. A través de estas actividades, los jóvenes tuvieron la oportunidad de comprender mejor los objetivos de desarrollo, intercambiar ideas y crear contenidos. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN TURQUÍA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Our life in our hands! |
| Tipo de acción | 2020-1-PL01-KA229-081732 School Exchange Partnerships |
| Lugar de implementación | Turquía, España, Portugal, Croacia, Lituania y Polonia |
| Duración del proyecto | 01-10-2020 / 31-08-2023 |
| Persona de contacto | Szkola Podstawowa w Klimontowiespklimontow@proszowice.p |
| Página web | https://our-life-in-our-hands.my.canva.site/https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/detail/s/2020-1-PL01-KA229-081732 |

| | |
|------------------------------|--|
| Contexto: | <p>El proyecto tiene como objetivo abordar los desafíos ambientales y climáticos, alineándose con los objetivos de la Estrategia Europa 2020, los objetivos de eTwinning y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, centrándose particularmente en la Acción Climática. Los objetivos principales incluyen crear conciencia sobre cuestiones ambientales, fomentar hábitos ecológicos y promover prácticas de vida sostenible entre los participantes. Las actividades clave del proyecto incluyen talleres, visitas de estudio, campañas como "Planta un árbol", la creación de materiales educativos como un eco -calendario y libro electrónico, y establecimiento de Eco-Clubs y Eco-Corners. El proyecto también enfatiza el uso de tecnología moderna, competencia digital y metodologías de enseñanza innovadoras para mejorar los resultados del aprendizaje. Además, el proyecto tiene como objetivo promover la equidad y la inclusión facilitando la participación de estudiantes con entornos desfavorecidos y con menos oportunidades, incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje. El proyecto también destaca la importancia de desarrollar competencias sociales e interculturales entre los participantes. En general, el proyecto busca tener un impacto positivo a nivel local, regional, nacional e internacional al empoderar a los participantes para que tomen decisiones informadas y tomen acciones para abordar el medio ambiente y el clima. desafíos, con el objetivo final de fomentar comportamientos ecológicos a largo plazo.</p> |
| Resumen del Proyecto: | <p>El proyecto es un esfuerzo de colaboración en el marco del programa Erasmus+, que une a socios de Turquía, España, Portugal, Croacia, Lituania y Polonia. Su objetivo principal es involucrar a aproximadamente 1600 estudiantes de entre 7 y 15 años y 80 profesores para abordar desafíos ambientales apremiantes y al mismo tiempo alinearse con la Estrategia Europa 2020, los objetivos de eTwinning y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.</p> |

Resumen del proyecto:

El objetivo general del proyecto es promover una mayor conciencia sobre las cuestiones ambientales entre los participantes y cultivar hábitos y actitudes ecológicos sólidos. Al involucrar activamente a los estudiantes en una serie de actividades y proyectos tangibles, la iniciativa tiene como objetivo enriquecer sus conocimientos, capacitarlos para asumir la responsabilidad del cambio climático y fomentar cambios de comportamiento hacia prácticas de vida sostenibles.

Además, el proyecto subraya la importancia de mejorar la competencia digital, en particular mediante la utilización de plataformas como eTwinning y TwinSpace, así como la introducción de herramientas TIC innovadoras. Tanto los estudiantes como los profesores recibirán formación para aprovechar la tecnología moderna de manera efectiva en sus esfuerzos educativos.

Además de las preocupaciones ambientales, el proyecto pone un fuerte énfasis en promover la equidad y la inclusión asegurando la participación de estudiantes de diversos orígenes, incluidos aquellos que enfrentan dificultades educativas, desafíos económicos y orígenes inmigrantes.

El proyecto producirá tres productos principales: un programa ecológico interdisciplinario diseñado para ayudar a los docentes a integrar aspectos ambientales y climáticos en los planes de estudios escolares y un libro electrónico titulado "Kids 4Earth Future".

Otras actividades incluyen talleres sobre gestión de residuos y compras inteligentes, un juego ecológico ambientado en una isla libre de plástico, visitas de estudio a granjas ecológicas, campañas de plantación de árboles y la creación de murales y cartas abiertas para promover objetivos del proyecto.

A través de estos esfuerzos multifacéticos, el proyecto apunta no sólo a enriquecer el conocimiento y las habilidades prácticas de los participantes para abordar los desafíos ambientales y climáticos, sino también a fomentar un compromiso duradero con un comportamiento ecológico.

| | |
|--|---|
| <p>Objetivos:</p> | <p>El proyecto busca crear conciencia sobre los problemas ambientales y el cambio climático entre los participantes, al mismo tiempo que inculca un fuerte sentido de responsabilidad y compromiso con la gestión ambiental. A través de actividades y materiales educativos, el proyecto tiene como objetivo cultivar hábitos y actitudes entre estudiantes y profesores, animándolos a tomar medidas proactivas para mitigar los efectos negativos del cambio climático.</p> <p>Al mejorar la competencia digital y promover la equidad y la inclusión, el proyecto tiene como objetivo garantizar la igualdad de acceso a oportunidades de aprendizaje y participación. Además, el proyecto tiene como objetivo fomentar la competencia social e intercultural entre los participantes a través de la colaboración internacional, al tiempo que proporciona productos tangibles como un programa ecológico, un libro electrónico y un calendario ecológico para apoyar los esfuerzos de sostenibilidad. Además, el proyecto tiene como objetivo empoderar a los docentes a través de oportunidades de desarrollo profesional y, en última instancia, generar impactos positivos a nivel local, regional, nacional e internacional.</p> |
| <p>Temática:</p> | <p>Nuevas Tecnologías; Competencias Digitales; Medioambiente; Cambio Climático; Equidad.</p> |
| <p>Grupo objetivo:</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes, Jóvenes en situación de vulnerabilidad |
| <p>Actividades principales:</p> | <p>Para alcanzar los objetivos del proyecto, el consorcio ofrece varias actividades, por ejemplo, un taller de 3R para enseñar a los estudiantes cómo utilizar los residuos de forma práctica, un taller "Do Smart Shopping" para animar a los alumnos a ser clientes más conscientes, un taller ecológico juego "Isla Verde" en una isla libre de plástico en Croacia, una visita de estudio a una granja ecológica para familiarizar a los participantes con la producción de alimentos sostenibles.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Actividades principales:</p> | <p>El proyecto establece Eco-Clubs y organiza Eco-Corners. Además, se organizará la acción "Semana del Ahorro de Energía", un ecopicnic y un desfile de bicicletas para promover un estilo de vida ecológico. Gracias a ello, los participantes enriquecerán conocimientos y adquirirán muchas habilidades prácticas sobre cómo contrarrestar los cambios ambientales y climáticos. Los profesores desarrollarán su desarrollo profesional utilizando métodos innovadores, por ejemplo, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, gamificación (Escape Room), búsqueda y también enseñanza bilingüe.</p> <p>La mayoría de las actividades se realizarán durante las clases regulares en las escuelas asociadas. creando tres productos principales: un programa ecológico transversal para apoyar a los profesores en la introducción de aspectos ecológicos y climáticos en las escuelas y un libro electrónico Kids 4Earth Future. La publicación contendrá propuestas de actividades concretas que se ofrecerán a los estudiantes para contrarrestar los cambios climáticos negativos en nuestro planeta ahora y en el futuro. Además, los estudiantes crearán un Eco- Calendario que contendrá también varios consejos prácticos relacionados con las tareas culinarias y domésticas. Puede ser utilizado especialmente por padres y otras personas para animarlos a adoptar un estilo de vida ecológico.</p> |
| <p>Metodologías implementadas:</p> | <p>Actividades creativas e interactivas.</p> |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN TURQUÍA



| | |
|--------------------------------|--|
| Título del proyecto | Social and Physical Inclusion of Paraplegic Youth by Using Virtual Reality |
| Tipo de acción | KA205 |
| Lugar de implementación | Turquía |
| Duración del proyecto | 01.03.2018- 29.02.2020 |
| Persona de contacto | Escuela: +902123810116 |
| Página web | https://www.kaide.org/ |

| | |
|------------------------------|--|
| Contexto: | <p>La Asociación de Desarrollo e Innovación se estableció para implementar proyectos nacionales y globales centrados en el beneficio social en Denizli y crear cambios positivos en todos los campos que beneficien a la sociedad, es una organización no gubernamental formada por voluntarios que se unen para desempeñar un papel papel activo en la resolución de problemas.</p> |
| Resumen del proyecto: | <p>El proyecto ha demostrado importantes impactos positivos en el público objetivo y en las instituciones y personas relacionadas en el corto plazo. A medio y largo plazo, los resultados ofrecerán un valor añadido a la vida de los jóvenes y de las personas con parálisis de la médula espinal, gracias a la diferenciación de los juegos y al desarrollo de las tiendas Google y Oculus, a la cooperación con el gobierno local y a las unidades de personas con discapacidad de la academia y el trabajo sostenible de los socios. Este es también el primer contenido de este ámbito, que se produce para el público objetivo y ha logrado un éxito significativo al atraer la atención del sector privado, desarrolladores de juegos, tomadores de decisiones y educadores en este campo.</p> |
| Objetivos: | <p>El objetivo final del proyecto era fortalecer a los jóvenes con parálisis para que se involucraran en la vida social y apoyarlos para que fueran jóvenes autosuficientes.</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| Temática: | - Formación; Plan de Estudios; Cursos de Formación; Personas con Necesidades Especiales |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none">• Jóvenes con parálisis |
| Actividades principales: | <p>Un total de 103 personas se beneficiaron de las actividades de formación y aprendizaje.- Más de 303 personas y más de 160 instituciones asistieron a las actividades de difusión.</p> <p>Gracias a herramientas online y presenciales, aproximadamente 14000 personas e instituciones están informadas del proyecto.- Los juegos producidos en el proyecto han sido descargados más de 650 veces. Un número de 27 instituciones utilizaron e intentaron producir juegos y programas de inclusión social en sus propios trabajos.</p> |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none">• Investigaciones de campo para analizar la situación actual -• Tres aplicaciones móviles VR (realidad virtual) que les ayudan a superar el problema de inacción de la parálisis medular. -• Programa de inclusión social |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Euphoresis |
| Tipo de acción | iGEM Competición |
| Lugar de implementación | Thessaloniki, Grecia |
| Duración del proyecto | 1 year |
| Persona de contacto | igemthessaloniki@gmail.com |
| Página web | https://2023.igem.wiki/thessaloniki/index.html |

| | |
|------------------------------|---|
| Contexto: | <p>Cada año, el MIT organiza una competición mundial de biología sintética a la que se unen equipos de todo el mundo. Uno de estos equipos proviene de la Universidad Aristóteles de Tesalónica, compuesto por estudiantes de pregrado. En 2023, 14 estudiantes de 7 departamentos diferentes se unieron para abordar un problema importante: la protección del medio ambiente. Se centraron en el ODS 15.3, que enfatiza la importancia de prevenir la desertificación y restaurar la tierra y el suelo degradados. Grecia enfrenta desafíos significativos con incendios forestales cada año, exacerbados por el cambio climático y las actividades humanas. Mientras que los bosques solían poder recuperarse de los incendios, ahora están luchando para hacerlo. En respuesta, el equipo de Tesalónica desarrolló un proyecto llamado "Euphoresis". Su proyecto tiene como objetivo ayudar a los bosques a regenerarse naturalmente y mantener su salud. A través de Euphoresis, esperan combatir la degradación del suelo e inspirar a otros a tomar medidas.</p> |
| Resumen del Proyecto: | <p>"Euphoresis" es el primer enfoque de biología sintética para el impulso de los ecosistemas forestales, actuando como acondicionador del suelo y biofertilizante. Consiste en un hidrogel, con la capacidad de retener grandes cantidades de agua, y un consorcio microbiano, diseñado para enriquecer el suelo con los importantes nutrientes del nitrógeno y la materia orgánica. El proyecto "Euphoresis" utiliza un biopolímero y dos cepas de microorganismos para acelerar la restauración del suelo forestal. Como toque final, se incorporarán semillas locales o endémicas en la matriz del hidrogel, en escenarios propensos a la desertificación. Al diseñar Euphoresis, el equipo priorizó el respeto por la naturaleza, contribuyendo a un futuro sostenible alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Además, el equipo organizó diferentes acciones para concienciar sobre los ODS. Una de estas fue la creación de un sencillo juego de trivia en el que los estudiantes tuvieron la oportunidad de intentar responder numerosas preguntas sobre los 17 objetivos de Desarrollo Sostenible. Después de una breve presentación sobre los objetivos, los estudiantes pudieron responder algunas preguntas fundamentales sobre ellos.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> • La educación equitativa y de calidad • La sensibilización sobre los ODS • Una mejor comprensión de los mismos son fundamentales para involucrar a estudiantes, profesores y partes interesadas en actividades relacionadas con los ODS. |
| Temática: | Cambio climático y gamificación |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de 5 a 18 años |
| Actividades principales: | <ul style="list-style-type: none"> • Visitas educativas a escuelas para educar a niños de diferentes edades (5-18) sobre biología sintética y conceptos ambientales basados en su nivel de comprensión. • Creación de una aplicación que pueda ser utilizada por empresas de la industria alimentaria, donde puedan informar sobre los residuos que tienen disponibles, para que otras partes interesadas puedan adquirirlos. • Creación de un video para aumentar la conciencia sobre los ODS. • Creación de un Manual sobre cómo diferentes personas como Ciudadanos/Estudiantes, Empresas, Equipos de iGEM pueden contribuir a alcanzar cada objetivo de manera efectiva. • Organización de una conferencia sobre biología sintética en la que numerosos profesores de diferentes universidades compartieron sus conocimientos sobre diferentes temas. • Dos talleres para educar a los asistentes del evento |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa • Experimentos |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | YES-SI: Youth empowerment for Social Inclusion |
| Tipo de acción | ERASMUS+ KA2 |
| Lugar de implementación | Alemania, Grecia, Irlanda, Italia y España |
| Duración del proyecto | Febrero 2022 a agosto 2024 |
| Persona de contacto | Through the website https://yessi-project.eu/index.php/contact/ |
| Página web | https://yessi-project.eu/ |

| | |
|-------------------------------------|---|
| <p>Contexto:</p> | <p>En la actualidad, la participación y acción de los jóvenes en nuestras comunidades y democracias es esencial. El impacto de problemas sociales como la Covid-19 y la crisis climática hacen que el mundo sea más complicado que nunca. El proyecto YES-SI tiene como objetivo capacitar a los jóvenes y a los trabajadores juveniles sobre cómo convertirse en líderes democráticos activos y utilizar herramientas y prácticas de activismo digital para encontrar posibles soluciones a estos problemas e impulsar un cambio positivo en sus comunidades.</p> |
| <p>Resumen del proyecto:</p> | <p>El proyecto YES-SI ofrece un conjunto completo y complementario de información, herramientas prácticas y recursos que llevarán la Educación en Innovación Social (EIS) al sector juvenil. La EIS en YES-SI es un modelo educativo que permite a los jóvenes identificar y analizar problemas de sostenibilidad y sociales locales a través de la colaboración intergeneracional con partes interesadas externas. En laboratorios de co-creación, los participantes diseñan y lideran proyectos de innovación social que conducen a una acción social transformadora al abordar problemas que son importantes para ellos. A través de este proceso, aprenden sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible, desarrollan sus habilidades de innovación social y desarrollan una mentalidad y motivación para abordar problemas globales a través de la innovación social.</p> |
| <p>Objetivos:</p> | <p>Involucrar a los jóvenes en actividades que amplíen sus habilidades, creatividad y perspectiva sobre el mundo y el papel que pueden desempeñar en él. - Introducir a los jóvenes en redes de las que de otro modo podrían no ser conscientes, dándoles un foro para expresar sus propias aspiraciones e ideas, así como la oportunidad de elegir qué tipo de mundo quieren vivir. Equiparlos con nuevos conocimientos y habilidades, darles experiencia práctica en lograr cambios significativos, permitirles tomar posesión del capital social que crean y ayudarles a comenzar a ver el valor en sus propias ideas.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| Temática: | <ul style="list-style-type: none"> • Democracia, participación democrática inclusiva y el cambio climático. |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de 18 a 25 años, especialmente aquellos que no están ni estudiando ni trabajando, así como trabajadores juveniles, las organizaciones de trabajo juvenil y las partes interesadas de la ciudad. |
| Actividades principales: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Metodología YES-SI: Un marco conceptual, contextual y operativo basado en las experiencias fundamentales del proyecto NEMESIS y los principios de FairShares para desarrollar y cambiar el papel de los jóvenes en la sociedad y contribuir significativamente a la innovación social y a un futuro sostenible, equitativo y ecológicamente seguro. 2. Módulos de Formación YES-SI: Un conjunto completo de material de formación interactivo diseñado específicamente para jóvenes desvinculados, dividido en un total de 4 módulos. 3. Historias de Impacto e Inspiración YES-SI: Presentación a través de videos cortos de las historias de éxito de 40 jóvenes agentes de cambio de la comunidad y sus mentores y seguidores. 4. LABs de Agentes de Cambio YES-SI: Espacios virtuales y reales donde se ofrecerán los módulos de formación YES-SI para jóvenes y trabajadores juveniles, permitiendo a los jóvenes tomar acción y convertir sus ideas en proyectos reales. 5. Aplicación de Juegos YES-SI para Campañas de Crowdfunding: La aplicación buscará introducir a los jóvenes en los elementos de financiación pública (crowdfunding) a través de un método de gamificación y entretenimiento educativo. 6. Manual YES-SI: Demostrará el proceso de desarrollo, implementación y pilotaje de la metodología YES-SI en su conjunto, mostrando desafíos y soluciones, lecciones aprendidas y finalmente haciendo recomendaciones |
| Metodologías implementadas: | <p>La lógica de intervención de YES-SI incluye laboratorios, actividades intergeneracionales, gamificación, aprendizaje entre pares, actividades de co-creación, formaciones y aprendizajes innovadores, y experiencias de la vida real.</p> |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



| | |
|--------------------------------|--|
| Título del proyecto | SMALL BUDDIES |
| Tipo de acción | Fondos de ciudadanos |
| Lugar de implementación | Grecia |
| Duración del proyecto | 2020 - 2022 |
| Persona de contacto | Asimina Mprozou info@smallbuddies.net |
| Página web | https://smallbuddies.net/ (only in Greek). |

| | |
|-------------------------------------|--|
| <p>Contexto:</p> | <p>n 2016, solo 65 empresas publicaron un informe de Responsabilidad Social Corporativa (RSC), a pesar de que los 17 ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) son un pilar central de la política europea y están directamente relacionados con las acciones de RSC de las empresas. Sin embargo, existe una gran dificultad para vincularlos con las acciones de RSC. Al mismo tiempo, la forma en que las organizaciones presentan las acciones de RSC rara vez se corresponde con los 17 ODS, lo que dificulta aún más su comprensión. Además, aunque el 65% del público compra productos que contribuyen a los ODS y el 60% los recomienda a personas que conocen, solo el 26% de las acciones de RSC tienen fines sociales. Las organizaciones pequeñas o nuevas son las que menos apoyo reciben. Según las empresas, los factores inhibidores son el costo, la mala organización, la falta de recursos humanos, la experiencia y la transparencia en las organizaciones. El proyecto "Small Buddies", financiado por el programa "Ciudadanos Activos", tenía como objetivo fortalecer el impacto de las organizaciones pequeñas, jóvenes e innovadoras y fortalecer de manera sostenible las acciones y los grupos que apoyan a través de acciones de Responsabilidad Social Corporativa. Al final del proyecto "Small Buddies", 30 organizaciones se unieron a la red, 30 empresas fueron informadas sobre las herramientas y el trabajo de las organizaciones pequeñas, y se llevaron a cabo 10 campañas de defensa.</p> |
| <p>Resumen del proyecto:</p> | <p>El proyecto "Small Buddies" se implementa en el marco del fondo de Ciudadanos Activos* con CHALLEDU - inclusión juegos educación y socios KROMA, HETERART y MYRTILLO. Es un proyecto innovador que brinda la oportunidad a las empresas pequeñas/nuevas de abogar y promover su trabajo y de crear canales de comunicación con empresas que desarrollan o desean desarrollar acciones de Responsabilidad Social Corporativa (RSC). Al mismo tiempo, ofrece la oportunidad a las empresas de educar a su personal sobre los 17 ODS - Objetivos de Desarrollo Sostenible de una manera lúdica, descubrir acciones de organizaciones pequeñas/nuevas que contribuyen a ellos y finalmente conocer y colaborar con algunas de ellas, mejorando su impacto.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> • Democracia y Participación Democrática Inclusiva - Cambios climáticos |
| Temática: | <ul style="list-style-type: none"> • Promover la transparencia, la responsabilidad y la buena gobernanza de las organizaciones de la sociedad civil y la comunidad empresarial. Impulsar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y educar tanto al mundo empresarial como a las organizaciones de la sociedad civil sobre los ODS. • Abogar por las organizaciones pequeñas, jóvenes e innovadoras que implementan acciones y proyectos con un alto impacto para su tamaño y que contribuyen sustancialmente a alcanzar los ODS. • Crear una red inicialmente informal de organizaciones que actúen como un cuerpo paraguas, apoyándolas y mejorando su papel, desarrollando pautas y herramientas para promover la transparencia y la capacidad organizativa y la experiencia de las organizaciones pequeñas de acuerdo con su potencial y necesidades. • Atraer a empresas y al mundo empresarial sensibilizándolos sobre los ODS y el trabajo de las organizaciones en los ODS. • Involucrar a las empresas ofreciendo herramientas que gradualmente involucren a la empresa y a sus empleados en acciones de Responsabilidad Social Empresarial (RSE), comenzando con una acción de RSE para capacitar a los empleados sobre los ODS y vinculando esta acción con la acción de las organizaciones mediante la creación de canales de comunicación. |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad Social Empresarial • Desarrollo de habilidades de los empleados |
| Actividades principales: | <ul style="list-style-type: none"> • Empresas pequeñas/nuevas Empleados |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Talleres • Entrevistas |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Impact Online |
| Tipo de acción | Juego de una empresa global que tiene sus propios fondos. |
| Lugar de implementación | Global |
| Persona de contacto | info@catalystteambuilding.gr |
| Persona de contacto | https://www.catalystteambuilding.gr/teambuilding-events/team-building/impact-online |

| | |
|------------------------------|---|
| Contexto: | <p>En 2016, solo 65 empresas publicaron un informe de Responsabilidad Social Corporativa (RSC), aunque los 17 ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) son un pilar central de la política europea y se relacionan directamente con las acciones de RSC de las empresas, existe una gran dificultad para vincularlos con acciones de RSC. Al mismo tiempo, la forma en que las organizaciones presentan las acciones de RSC rara vez corresponde a los 17 ODS, lo que dificulta aún más su comprensión. Además, aunque el 65% del público compra productos que contribuyen a los ODS y el 60% los recomienda a personas que conocen, solo el 26% de las acciones de RSC son con fines sociales. Las organizaciones pequeñas o nuevas tienen el menor apoyo. Según las empresas, los factores inhibidores son el costo, la mala organización, la falta de recursos humanos, la experiencia y la transparencia en las organizaciones. El proyecto "Small Buddies", financiado por el programa "Ciudadanos Activos", tenía como objetivo fortalecer el impacto de las organizaciones pequeñas, jóvenes e innovadoras y fortalecer de manera sostenible las acciones y los grupos que apoyan a través de acciones de Responsabilidad Social Corporativa. Al final del proyecto "Small Buddies", 30 organizaciones se unieron a la red, 30 empresas fueron informadas sobre las herramientas y el trabajo de las pequeñas organizaciones, y se llevaron a cabo 10 campañas de defensa.</p> |
| Resumen del proyecto: | <p>El proyecto "Small Buddies" se implementa en el marco del fondo de ciudadanos activos* con CHALLEDU-inclusión juegos educación y socios KROMA, HETERART y MYRTILLO. Es un proyecto innovador que brinda la oportunidad a las pequeñas/nuevas empresas de abogar y promover su trabajo y de crear canales de comunicación con empresas que desarrollan o quieren desarrollar acciones de Responsabilidad Social Corporativa (RSC). Al mismo tiempo, ofrece la oportunidad a las empresas de educar a su personal sobre los 17 ODS-Objetivos de Desarrollo Sostenible de una manera lúdica, descubrir acciones de pequeñas/nuevas organizaciones que contribuyen a ellos y finalmente conocer y colaborar con algunas de ellas, mejorando su impacto.</p> |

| | |
|--------------------------------------|--|
| <p>Objectives:</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Promover la transparencia, responsabilidad y buena gobernanza de las organizaciones de la sociedad civil y la comunidad empresarial. • Fomentar los ODS y educar tanto al mundo empresarial como a las organizaciones de la sociedad civil sobre los ODS. • Abogar por organizaciones pequeñas, jóvenes e innovadoras que implementen acciones y proyectos con un alto impacto para su tamaño y que contribuyan sustancialmente a la consecución de los ODS. • Crear una red inicialmente informal de organizaciones que actúen como un organismo paraguas, apoyándolas y potenciando su papel. • Desarrollar las directrices y herramientas para promover la transparencia y la capacidad organizativa y experiencia de las pequeñas organizaciones según su potencial y necesidades. • Atraer a empresas y al mundo empresarial aumentando la conciencia sobre los ODS y el trabajo de las organizaciones en los ODS. • Involucrar a las empresas ofreciendo herramientas que involucren gradualmente a la empresa y sus empleados en acciones de RSC, |
| <p>Topics</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad Social Corporativa • Mejora de habilidades de los empleados |
| <p>Target Group:</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Empresas pequeñas/nuevas 2. Empleados |
| <p>Main Activities</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Establecimiento de la red "Small Buddies" 2. 5 talleres 3. Juego serio "CSR MANAGER" 4. Catálogo "LISTA DE EMPRESAS CON ACTIVIDADES DE RESPONSABILIDAD SOCIAL CORPORATIVA EN GRECIA BASADA EN LOS 17 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE" 5. Entrevistas |
| <p>Techniques Implemented</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Talleres • Entrevistas |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | SDGs and Migration |
| Tipo de acción | Programa de educación y sensibilización para el desarrollo |
| Lugar de implementación | Bélgica, Italia, Eslovaquia, Eslovenia, Grecia, República Checa y Bulgaria. |
| Duración del proyecto | Marzo 2019 – marzo 2022 |
| Persona de contacto | info@gcap.global |
| Página web | https://gcap.global/faces-of-migration/?fbclid=IwAR3k_yYQE1RB72P9DK0nw7boSfifl01X4ISjjRrL_WDtLwmMdzqkjtQAQI |

| | |
|------------------------------|--|
| Contexto: | <p>La migración está directamente vinculada al desarrollo sostenible, ya que 10 de sus 17 objetivos están relacionados con el movimiento de población, con el objetivo clave de la Agenda 2030 de "No dejar a nadie atrás". El vínculo entre la migración y el desarrollo sostenible es esencial tanto para combatir el racismo y la xenofobia como para promover el derecho de todas las personas a la dignidad. El proyecto "ODS y Migración", un proyecto intersectorial de 3 años que tenía como objetivo promover la implementación ambiciosa del plan de crisis mundial - los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU - por y en la UE. El proyecto examinó la migración desde la perspectiva de los ODS al informar y sensibilizar a los tomadores de decisiones, periodistas y al público en toda Europa. En este contexto y como parte de la campaña "Rostros de Migración" durante el proyecto "ODS y Migración", el Instituto Povod de Eslovenia creó un videojuego que enseña sobre los ODS a través de la historia filosófica. El primer esfuerzo organizado y coordinado para abordar los 17 desafíos principales que enfrenta la humanidad es la Agenda 2030. Pero a lo largo de la historia humana, las personas han estado considerando estos problemas y soluciones potenciales, principalmente a través del prisma de la filosofía.</p> |
| Resumen del proyecto: | <p>El objetivo del proyecto era cambiar el enfoque del discurso público y la política de "nosotros contra ellos" a las personas que son impactadas por la desigualdad sistémica y cómo los ODS son una solución para hacer del mundo un lugar mejor para todos. El videojuego trata sobre conocimiento, conciencia, identidad, ética, creencias, justicia, significado y estética. Por ejemplo, "La caverna de Platón", o "Cómo es ser un murciélago", de Thomas Nagel, o "Cerebro en una cubeta", de Gilbert Harman. Todas estas ideas se basan en otros conceptos de diferentes épocas. El objetivo del jugador es resolver cada uno de estos acertijos en un juego de misterio encontrando ubicaciones y pistas, que ayudan al jugador a resolver acertijos y actividades y así dominar los problemas filosóficos encontrados. La historia, los diferentes personajes y los gráficos se presentan de manera inteligente con un humor peculiar y a veces bordeando la fantasía.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| Objetivos: | Uno de los objetivos del juego es la inclusividad, para demostrar que diversas partes del planeta desarrollaron ideas que han dado forma a nuestra cultura a lo largo del tiempo. |
| Temática: | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Migración • Inclusión |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none"> • Está dirigido a jugadores mayores de 15 años. |
| Actividades principales: | <ul style="list-style-type: none"> • Se organizaron seminarios participativos con activistas, ciudadanos activos, periodistas y miembros de organizaciones locales para concienciar sobre el desarrollo sostenible y los problemas de migración. • Se implementaron programas educativos para mejorar la comprensión de los jóvenes sobre los objetivos de desarrollo sostenible y los derechos de los refugiados y migrantes. • La campaña "Rostros de la Migración" y el videojuego "Puzzles Filosóficos 2030" son ejemplos de estas iniciativas. |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Cómicos interactivos • cuestionarios • actividades de resolución de misterios. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



1 Acquiring Wealth



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have 1200 or more Money at the end of the game. To have a sufficiently abundant world to make use of the wealth earned.

2 Enjoying Leisure



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have 15 or more units of Time at the end of the game. To have a sufficiently abundant world to enjoy the time earned.

4 Environmental Conservation



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have as many Green Principle cards as possible at the end of the game.

| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | 2030 SDGs Game |
| Tipo de acción | Un juego desarrollado inicialmente bajo recursos privados y actualmente gestionado por la empresa Imacocollabo. |
| Lugar de implementación | Global |
| Persona de contacto | https://share.hsforms.com/1tNPeZWLO_SgSoV-qPTpFnqA3fcra |
| Página web | https://2030sdgsgame.com/ |

| | |
|------------------------------------|--|
| Contexto: | Takeo Inamura, un japonés de 43 años, co-creó el Juego de los ODS 2030 con su amigo Nobuhide Fukui en febrero de 2016. El juego rápidamente ganó popularidad, lo que llevó a la creación de la corporación sin fines de lucro Imacocollabo en otoño de 2016 con otro amigo, Takeshi Muranaka. La corporación tiene como objetivo promover la acción hacia la sostenibilidad, enfatizando la importancia de tomar medidas en el momento presente. |
| Resumen del proyecto: | El Juego de los ODS 2030 es una simulación basada en cartas diseñada en Japón en 2016, que permite a los jugadores explorar la sostenibilidad y su relación con los ODS. Ha llegado a más de 300,000 participantes, con eventos realizados en diversos lugares de todo el mundo. Con más de 1,200 facilitadores certificados, ahora se está expandiendo internacionalmente con una edición en inglés. El juego puede acomodar de 5 a 50 jugadores, con una duración de juego de aproximadamente 1 hora, requiriendo de 2 a 2 ½ horas incluyendo explicación y reflexión. |
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> • Proporciona una experiencia directa de co-crear un mundo sostenible, simplifica problemas complejos-activa los instintos de los jugadores para establecer metas y tomar medidas. • Los jugadores descubren la importancia de los ODS, exploran posibilidades y entienden su propia relación con ellos. • Aumenta la conciencia de las interdependencias globales y sus consecuencias. |
| Temática: | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Sostenibilidad |
| Grupo objetivo: | Para todos/as |
| Actividades principales: | <ul style="list-style-type: none"> • En línea y eventos presenciales en todo el mundo |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Discusión abierta s • Jugar en sesiones estratégicas, sesiones de formación de equipos, iniciativas de RSE, reuniones. |

BUENAS PRÁCTICAS

BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA



| | |
|--------------------------------|---|
| Título del proyecto | Sustain2030 |
| Tipo de acción | Game developed under the German company iCONDU with its own resources |
| Lugar de implementación | Alemania |
| Duración del proyecto | sustain2030@icondu.de |
| Persona de contacto | https://sustain2030.de/en/ |

| | |
|------------------------------|--|
| Contexto: | Sustain2030" adopta un enfoque holístico de la sostenibilidad, considerando todas las dimensiones y sus interrelaciones. A través de la colaboración, la co-creación y la responsabilidad compartida, "Sustain2030" fomenta el trabajo en equipo entre las partes interesadas, lo cual es esencial para la sostenibilidad. Abrazando el concepto de aprendizaje a lo largo de la vida, alienta el desarrollo de medidas innovadoras y orientadas a objetivos para abordar los desafíos de la sostenibilidad de manera efectiva. |
| Resumen del proyecto: | El juego de simulación "Sustain2030", que ha ganado múltiples premios, expone a los jugadores a la complejidad del sistema de metas de los ODS. Abordan colectivamente las interrelaciones de los 17 ODS y se vuelven más conscientes del alcance del tema de una manera entretenida. |
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> • Visualización de las interacciones y dependencias directas e indirectas entre los ODS • Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo a través de diferentes roles de las partes interesadas • Discusión conjunta así como selección de medidas y manejo de eventos inesperados a lo largo del tiempo • Flexibilidad en la adaptación a diferentes condiciones del marco de formatos • Mejora de habilidades para establecer metas y tomar decisiones • Promoción de la capacidad de cambiar perspectivas y colaboración interdisciplinaria |
| Temáticas: | <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación |
| Grupo objetivo: | <ul style="list-style-type: none"> • Para todos/as (niños y adultos) |

| | |
|------------------------------------|--|
| Actividades principales: | <ul style="list-style-type: none">• Sustain2030" puede utilizarse en la enseñanza, para eventos y en el contexto de empresas, organizaciones y municipios. Las actividades presenciales serán dirigidas por un miembro experimentado del equipo de iCONDU, quien llevará a cabo un taller interactivo de juegos de simulación. El taller puede realizarse tanto de forma presencial como completamente digital.• Formatos de taller personalizables: Además del taller de juegos de simulación, se puede reservar una sesión de transferencia individual, diseñada y dirigida por un miembro experimentado del equipo de iCONDU. Los contenidos se diseñan de manera individual, dependiendo del área temática, los conocimientos previos del grupo objetivo y los objetivos de aprendizaje específicos.• Formación de formadores: En el módulo de formación de formadores, hasta tres formadores reciben una introducción detallada al juego de simulación y a la metodología, así como apoyo en el diseño de un formato de taller concreto. El módulo dura aproximadamente de tres a cuatro horas y se realiza en línea.• Licencias para su propia implementación: Juego de simulación digital y los materiales acompañantes en formato PDF. El juego de simulación se pone a disposición a través de un enlace protegido por contraseña que puede utilizarse tantas veces como se desee y por varias personas al mismo tiempo. |
| Metodologías implementadas: | <ul style="list-style-type: none">• Métodos co-creativos• Procesos de participación activa• Diálogos amplios• Gamificación |