

## METODOLOGIAS

Para llegar de manera efectiva a los distintos grupos destinatarios, el proyecto combinará diferentes herramientas educativas, multidisciplinares y operativas, favoreciendo la interacción de metodologías y técnicas para la educación intercultural, utilizando principalmente los métodos promovidos en el COE y EC Training Kits.

Además, se aplicarán las siguientes metodologías: APRENDIZAJE ESPERIENTIAL, APRENDER HACIENDO Y APRENDIZAJE MEDIANTE GAMIFICACIÓN.

## IMPACTO ESPERADO

Gracias a la gran cantidad de productos intelectuales previstos en el Proyecto, se podrá involucrar a un gran número de jóvenes estudiantes: tras la creación de los productos previstos (compuestos por varios elementos y herramientas), se estima que, participarán activamente, en los últimos 6 meses del proyecto, más de 1000 jóvenes, empleando el contenido innovador desarrollado por los socios europeos.

De manera indirecta, se esperan más de 20.000 beneficiarios.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

### ORGANIZACIÓN LIDER:

EURO-NET (Italia)



DAMASISTEM YAZILIM, BILISIM, EGITIM,  
DANISMANLIK AR-GE VE TIC. LTD. STI. (Turquía)

MPIRMPAKOS D. & SIA O.E. (Grecia)

CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED (Irlanda)

ASOCIACION DE INVESTIGACION DE LA INDUSTRIA DEL  
JUGUETE CONEXAS Y AFINES (España)

IPIAS G. GIORGI (Italia)

SREDNO OPSTINSKO UCILISTE PERO NAKOV  
(República del Norte de Macedonia)

COLEGIUL ECONOMIC "ION GHICA" BRAILA (Rumania)

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PENALVA DO  
CASTELO (Portugal)

Esta publicación se realizó en el proyecto "LearnEU" en el marco del programa europeo "Programa Erasmus Plus KA2 Asociaciones estratégicas para la educación escolar" Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no puede ser considerada responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

PROJECT  
learn.EU

LEARN EU

"Learn Europe is a game for young people"

Acrónimo: LearnEU

[www.project-learn.eu/](http://www.project-learn.eu/)

Acción n. 2020-1-IT02-KA201-079054  
realizada en el marco del  
Programa Erasmus Plus KA2 Strategic  
Partnerships for School Education



Aprobado por  
Agencia Nacional Italiana  
Erasmus Plus INDIRE



INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA  
MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## CONTEXTO

El proyecto tiene como objetivo crear un "espacio en la Unión Europea" adecuado para las nuevas generaciones con una serie de herramientas y actividades interactivas recreativas-culturales-educativas en Europa con la participación directa de los estudiantes de las escuelas, fomentando el diálogo intergeneracional y el sentido de la Europa activa y ciudadanía, utilizando productos digitales innovadores de gamificación. Mejoraremos la calidad del trabajo que, hoy en día, en el sector escolar, se desarrolla con relación a la ciudadanía europea porque el proyecto generará las herramientas adecuadas para trabajar con los jóvenes y proporcionará a los profesores "una nueva forma de explicar Europa y sus valores "a través de" juegos serios "capaces de involucrar a los estudiantes y hacerlos aprender participando activamente y divirtiéndose.

## BACKGROUND

Las razones del porqué de esta propuesta, están obviamente, muy relacionadas con la situación actual de conocimiento y desconfianza que tienen, sobre todo los jóvenes (pero también los adultos) hacia las instituciones y en particular hacia aquellas que se sienten "menos cercanas" desde el punto de vista territorial, en un período, como el actual, en el que: hay pocas oportunidades laborales, especialmente en el Sur; las presiones nacionalistas aumentan en toda Europa; la crisis económica parece haberse reanudado; Las reglas europeas son percibidas, quizás, como demasiado restrictivas.

## OBJETIVOS

El objetivo del proyecto es hacer que todos comprendan que debemos creer más en nuestras instituciones europeas actuales invirtiendo en una mayor participación en el contexto social y político: pero esto solo es posible si se puede ilusionar a la gente y hacer que tengan el sentimiento de ser ciudadano europeo.

También es una forma de empujar a la gente a ir y ejercer su derecho al voto con más conciencia, ya que la Comisión Europea invirtió mucho en todos los países en 2019 (año de elecciones del nuevo Parlamento Europeo) con la campaña #thistimelvotet. Por lo tanto, el proyecto, siguiendo esta línea informativa, impulsará a las futuras generaciones de votantes, incluso después de 2019, a creer más en las instituciones europeas.

El objetivo fundamental del proyecto es, por tanto, informar sobre la Unión Europea y sus instituciones de una forma a la vez sencilla, moderna, innovadora, inmediata y consciente.



## PARTICIPANTES

El grupo objetivo estará compuesto por al menos 1000 jóvenes estudiantes, pero también formadores y profesores que desarrollarán juntos un "camino de conocimiento activo y proactivo" de Europa y sus instituciones, aumentando y dando importancia a los valores fundacionales de la Europa común.

El programa de actividades del proyecto pretende involucrar diferentes beneficiarios: personal de las organizaciones; estudiantes y jóvenes; profesores y formadores y público en general.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

El programa de actividades y productos intelectuales planificados, se desarrollarán por organizaciones muy experimentadas en gamificación y formación educativa multimedia empleando "Juegos serios" y desarrollando juegos didácticos grupales y de mesa.

El proyecto implica el desarrollo de 32 meses de actividad para producir un camino basado en las siguientes 7 herramientas:

- 1) La historia animada de la Unión Europea
- 2) A la Caza de Europa
- 3) ¿Quién es quién?
- 4) Descubra los valores fundamentales
- 5) Euroquiz (Europreguntas)
- 6) Yo también soy diputado europeo
- 7) Manual de ¿Cómo Jugar?