

## Beneficiarios del proyecto

Nuestro proyecto se focaliza en la validación de metodologías con la participación de jóvenes en internamiento, usuarios de servicios, profesionales y responsables políticos. Alrededor de 537 personas se beneficiarán de la implementación del proyecto ActiveGames4Change, lo que equivale a:

- 240 jóvenes con medidas de internamiento o de medio abierto.
- 60 profesionales que trabajen en el sistema de justicia juvenil o en entornos comunitarios, por ejemplo personal educativo y de intervención.
- 237 actores de partes interesadas (por ejemplo expertos clave, profesionales de intervención, representantes de entidades nacionales, políticos) a los que se implica a través de las actividades de difusión del proyecto.

## Socios



Universidad de Gloucestershire, Reino Unido



IPS - Innovative Prison Systems, Portugal



BSAFE LAB – Law Enforcement, Justice and Public Safety Research and Technology Transfer Lab, Universidad de Beira Interior, Portugal



Aproximar - Cooperativa de Solidariedade Social, Portugal



CPIP - Centrul Pentru Promovarea Inventarii Permanente, Rumanía



CESIE - Centro Studi e Iniziative Europeo, Italia



BAGÁzs - Bagazs Kozhasznu Egyesulet, Hungría



Fundación Diagrama Intervención Psicosocial, España



Türkiye Cumhuriyeti Adalet Bakanlığı, Turquía



Asociata ANTER - Asociatia Nationala de Sprijinire a Tineretului Ecologist din Romania, Rumanía



Visite la web del proyecto para más información:  
[www.activegames4change.org](http://www.activegames4change.org)

## ActiveGames4Change

Entorno de aprendizaje de deporte y actividad física para la formación cívica, emocional, social y de competencias digitales

Trabajando con jóvenes en conflicto con la ley



## El proyecto ActiveGames4Change

ActiveGames4Change (Juegos activos para el cambio) apoyará a los jóvenes en conflicto con la ley (con medidas de internamiento y medio abierto) en la adquisición y el uso de competencias clave para facilitar la inclusión, la educación y la empleabilidad a través del desarrollo de un marco innovador de entornos y materiales de aprendizaje.

El proyecto se centra en **la importancia de incorporar el deporte y la actividad física** en los centros de internamiento, **en un esfuerzo por promover la salud física, mental y el bienestar de los jóvenes en conflicto con la ley, a la vez que se contribuye al control social y se reduce la reincidencia.**

## Objetivos

- Desarrollar un entorno de aprendizaje más efectivo y atractivo a través del uso del deporte y la actividad física para jóvenes con medidas de internamiento y medio abierto.
- Establecer los métodos de ActiveGames4Change para mejorar la inclusión social y empleabilidad de los jóvenes en conflicto con la ley, introduciendo competencias clave.
- Mejorar el conocimiento de lo social y cívico al aplicar ActiveGames4Change en centros de internamiento o de medio abierto.
- Mejorar las habilidades, incluyendo la participación social y cívica, así como las competencias digitales, adquiridas a través de aprendizaje no-formal e informal.

## Impacto esperado

- Los jóvenes se sienten capacitados a través del desarrollo de habilidades sociales, emocionales y de ciudadanía.
- Aumentadas las habilidades de auto-regulación, y la participación en las experiencias de aprendizaje.
- Aumentada la inclusión social y empleabilidad de los jóvenes en conflicto con la ley.
- Integrada la metodología ActiveGames4Change en programas de actividad física y deportiva de los sistemas nacionales de justicia juvenil.
- Aumentada la sensibilización de los responsables políticos.



Visite la web del proyecto para más información:  
[www.activegames4change.org](http://www.activegames4change.org)

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

