



Erasmus+



PLAYING FOR REAL NEWSFLASH

gamification and capacity building for long-term unemployed

JUNY 2016

El projecte Erasmus+ *Gamificació per a persones aturades de llarga durada té com a missió* treballar amb persones educadores, coachs i aturadess per explorar i posar en pràctica noves formes d'aprenentatge per ajudar i motivar les persones aturades a tirar endavant.

El projecte **GAMIFICACIÓ** dirigida a persones aturades arriba al seu terme. Al llarg de dos anys la **Cambrà de Comerç de Sabadell** juntament amb **Fundació Barberà Promoció** han estat treballant per explorar i implantar la metodologia de la gamificació en el treball diari amb persones aturades de llarga durada.

Amb aquestes activitats, els nostres objectius principals eren atraure i retenir de forma atractiva i motivadora a persones aturades, oferint-los activitats engrescadores que els permetin millorar l'autoestima, les seves capacitats socials i perseverar en les activitats de recerca de feina o d'elaboració del seu propi full de ruta vital.

Hem realitzat nombroses dinàmiques gamificades que han culminat amb la creació d'un personatge imaginari, que acompanyarà i observarà a les persones aturades en la tasca que fan a l'entitat. El personatge té un nom i sortirà cada mes un article en la revista local i serà la veu de les persones aturades que acudeixen a Fundació Barberà Promoció a millorar la seva ocupabilitat.



Resultats aconseguits...

- Increment de la motivació
- Trobades interactives potenciant el treball en xarxa
- Captació de l'atenció de les persones
- Actuacions molt més atractives
- Franca millora de la capacitat de fer arribar el missatge
- Augmenta el grau de participació, perseverança i determinació en la tasca de cerca de feina de forma activa.
- Es treballen altres capacitats com autoestima, expressió, interacció amb d'altres persones, relacions socials, i sobretot s'activen com a persones.
- Millora de vincles amb les persones tutores

Reptes que hem supera amb el col·lectiu de persones aturades:

- Millora de la confiança en un mateix
- Millora de l'autoestima
- Activar-los en actuacions de profit per la comunitat i de retruc per ells mateixos
- Augmentar el grau d'atractivitat dels programes de suport a la cerca de feina
- Millorar la perseverança i constància en la cerca de feina



Testimonis

Persona desocupada:

- Antonio Jurado Montero: "Hem treballat els diferents suports que ens sostenen a la vida (família, feina, salut, etc.) i els hem reforçat perquè si en falla un els altres el compensin"

- Juan Garcia Rubias "Tinc alguna cosa a lo que subjectar-me"

Fundació Barberà Promoció.

- Héctor Pérez: "La gamificació potencia la participació de les persones en les accions que desenvolupa l'entitat. Elles se senten protagonistes i tenen més ganes de tornar i activar-se"

- Núria Domènech: "Amb la gamificació aconseguim que el missatge arribi molt més directe i ajuda a les persones aturades a reflexionar, pensar i entendre per després poder-se activar."

- Rafael Gómez: "Ho hem incorporat als programes de la Fundació"

Cambrà de Comerç de Sabadell

Ester Raventós: "Aconseguim la millora en el control i autoestima de les persones. El control perquè quan juguen decideixen quins camins agafar i autoestima perquè es senten capaços de fer-ho"



Interessats contactar amb: Amàlia Quera - aquera@cambrasabadell.org

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.