

El projecte Erasmus + *gamificació per a aturats de llarga durada* té com a missió treballar amb educadors, coaches i aturats per explorar i posar en pràctica noves formes d'aprenentatge per ajudar i motivar els aturats a tirar endavant.

"LA GAMIFICACIO ÉS L'US D'ELEMENTS DEL JOC EN CONTEXTOS NO LÚDICOS"

Apoderar-nos a través de la gamificació?

La gamificació avui és una moda. S'utilitza ja de forma àmplia i en diferents àmbits, però majoritàriament en situacions en les que mantenim el control.

Aquest projecte suposa un repte en el món de la gamificació en utilitzar-la en contextos socials més amplis com pot ser l'apoderament d'aturats de llarga durada. Es tracta d'un gran repte, donat que les activitats amb els aturats s'estableixen durant varies setmanes en uns contextos prou complexos.

L'aturat de llarga durada pot patir apatia, depressió i manca d'empenta per cercar un canvi en la seva situació.

Els participants en el projecte estan portant a la pràctica sessions gamificades amb objectiu de re-motivar i re-implicar la persona aturada a través d'un procés d'apoderament portat a terme a través de la pròpia experiència del joc.



Els reptes

Alguns dels reptes que s'han d'afrontar quan s'utilitzen les tècniques de gamificació en contextos socials complexos són:

- La gamificació es desenvolupa en unes situacions vitals molt incontrolables
- Les actuacions de cada grup porten diferents ritmes
- Les missions que s'estableixen poden ser molt diverses
- També difereixen els nivells i les progressions de cada grup
- Donades aquestes dificultats costa sistematitzar la gamificació en forma d'un sol procés

« *Estem obrint nous camps en la gamificació i som optimistes en quant a resultats !* »



Volem compartir:

Es tracta d'un projecte molt experimental: aspirem a descobrir com la gamificació pot ajudar als aturats de llarga durada.

Ens complaurà compartir el projecte, conèixer la vostra experiència i treballar conjuntament si s'escau.

Per qualsevol interès contacta'ns.

El proper Novembre durem a terme, a Sabadell, una setmana de gamificació pràctica en format de *Jam Session* amb l'assistència de més de 50 professionals. Us farem participants dels resultats a través del web i dels butlletins.

El web està en construcció però el podeu consultar en aquest [enllaç](#)

Gamificació per emprendre?

El projecte no es vol limitar únicament a explorar l'impacte de la gamificació en l'apoderament dels aturats. També es vol analitzar com les seves mecàniques són capaces de mobilitzar recursos i donar suport als aturats en actuacions directes en el si de les seves comunitats, amb objectiu que s'involucrin en actuacions reals que els pugui dur a un canvi o una re-invençió d'ells mateixos, incloent, si és el cas, la creació de noves actuacions, en format d'empresa o no, en el si dels seus barris o entorns.

Això fa el repte del projecte molt més rellevant, ja que aquesta forma de gamificació en l'àmbit social comporta un treball en un entorn on les realitats personals i vitals són complexes i en les que és el propi aturat que es construeix les seves possibilitats i les implementa pas a pas creant, per ell mateix, noves perspectives. D'altra banda aquestes mecàniques s'adeqüen perfectament en l'esperit emprenedor, el que fa entre veure també importants fites de la gamificació en el marc de l'emprenedoria.



ELS ACTORS A CATALUNYA:

Com i amb qui està implementant el projecte la Cambra de Comerç de Sabadell?

La Cambra de Comerç de Sabadell compta amb la col·laboració de la Fundació Barberà Promoció per a dur a terme el [projecte de Gamificació](#). La Fundació Barberà Promoció, junt amb el Centre de negocis Nodus Barberà, són les dues entitats de l'Ajuntament de Barberà del Vallès que amb la marca "És Barberà, empresa i societat" treballen pel desenvolupament socioeconòmic, creació i qualitat d'ocupació al municipi.

La Fundació Barberà Promoció a l'hivern del 2015 inicia el Projecte integrat transició atur treball "Les plantes per cuinar i per curar" amb l'objectiu d'apoderar a les persones participants i fer-les més actives en la cerca de feina.

Amb aquesta experiència es determina que un dels punts crítics pels aturats és el moment recurrent, desmotivador i avorrit de cercar feina.

Així doncs s'està treballant en introduir la gamificació a la [FEINATECA](#), servei per acompanyar en la cerca de feina. A la primera sessió de feinateca, s'introdueixen certes dinàmiques de joc curtes però simbòliques que desbloqueixen els participants, posen un ambient descontractat i deixen el missatge que per les situacions més complicades Fundació Barberà promoció els pot ajudar.

També s'incorporaran i treballaran els conceptes i les pràctiques de gamification en nous grups d'aturats del Servei de Feinateca a la carta, en un concepte escalat que et porta a la capacitat i l'emprenedoria

Qui aporta el coneixement de Gamificació?



[Cookie Box](#) és una consultora en Ludificació ("Gamification") i Narratives Transmèdia que treballa la gestió del canvi de les persones des de la disrupció, la innovació, el fet consultiu i la rigurositat. Podríem dir que estem aprop dels Recursos Humans i del Marketing, tot i que no defugim la educació en cap cas. Som una eina de transformació doncs. Nous mitjans per a reptes "de sempre". En aquest sentit, [compartim alguns dels nostres projectes](#) en el nostre blog per a fer palès allò que ens agrada fer. I és que serios no vol dir avorrit, oi? ☺

Sessio Feinateca. Activitat "Mira a sota la cadira ☺"

