



YoungRes

Serious Games

are more than Fun



Proyecto YoungRes

YoungRes es una iniciativa educativa cuyo objetivo es ofrecer herramientas interactivas de juego para ayudar a los jóvenes europeos de hoy a enfrentarse a ideologías o grupos extremistas

A menudo, la generación actual de jóvenes, altamente sensibilizada, se encuentra al borde de la polarización en la sociedad actual, especialmente con la sobreexposición a ideologías extremistas a través de las redes sociales, la televisión y los medios de entretenimiento. La intención del proyecto es crear una plataforma de juegos educativos alternativos para ayudar a los jóvenes vulnerables a recibir un estímulo positivo, con el fin de contrarrestar las ideas radicales y polarizadas.

Hoy en día, la juventud ha adoptado las redes sociales y las plataformas online como el medio principal de comunicación y, a menudo, como medio de información. Las plataformas de juegos, en particular, se han convertido en sinónimo de esto y, a menudo, se utilizan como medio de entretenimiento con los jóvenes vulnerables y en las zonas donde no hay un sistema de escolarización normalizado.

A través de un amplio estudio, una aplicación educativa y repetidos esfuerzos de colaboración entre líderes culturales y educativos, YoungRes ha recogido estas tendencias y ha implementado una metodología de 'Gaming' para abordar la radicalización de la juventud de hoy.

Basándose en la extensa literatura sobre la aplicación educativa de los videojuegos, la mecánica del juego crea un espacio para una interfaz entretenida y atractiva.

En última instancia, los beneficiarios a corto plazo serán las instituciones educativas y locales que participen directamente en las fases de prueba y ejecución del proyecto. El desarrollo de la plataforma online abrirá la puerta a la realización de pruebas a gran escala en instituciones educativas de la UE y en grupos de población aleatorios o específicos.



This project has received funding from the European Union's ISF-P programme under grant agreement N° 823701



Strengthening European **Youngsters Resilience** through Serious Games

Para entender el impacto de la metodología de juego propuesta por YoungRes, es evidente que se necesita un breve resumen de lo que implica. Esencialmente, se compone de dos elementos diferenciados: una **intervención**, para mejorar la resiliencia de los jóvenes, y un **videojuego**, para involucrarlos en el proceso y comprobar sus mejoras durante el mismo. La intervención de Serious Games se divide en sesiones, y cada sesión se implementa utilizando este enfoque de juego para ser utilizado en los sistemas educativos europeos.

La intervención a su vez está dividida en dos partes: la interacción con el videojuego serio y la enseñanza de los conceptos teóricos abordados durante el juego mediante vídeos y actividades.

Por lo tanto, para comprender plenamente el contenido del videojuego, este deberá entenderse como parte de la intervención real con los jóvenes. El juego se ha diseñado en torno a 22 capítulos para ser jugados de principio a fin.



Los títulos de las 11 sesiones son:

- 1 Triángulo del Comportamiento
- 2 Empatía
- 3 Respiración
- 4 Relajación
- 5 Visualización
- 6 Escucha activa
- 7 Habilidades sociales
- 8 Cultura islámica
- 9 Estilos interpersonales
- 10 Instrucciones de autocontrol
- 11 Solución/gestión de problemas

Como el videojuego se aplicará a una muestra de jóvenes españoles, la actual versión de prueba del juego se ha creado en español

EVENTO ONLINE

Conferencia europea sobre la prevención de la polarización y la radicalización violenta:
**Reforzar la resiliencia, fomentar la innovación, consolidar lo aprendido
 y ser pionero en nuevas fronteras**

Del 26 al 29 de abril, YoungRes organizó con gran éxito un evento online con la colaboración de los 5 principales proyectos financiados por el ISF-P (Rhizome Against Polarization, CHAMPIONS, WayOut, Efus y ARMOUR) que han unido sus esfuerzos europeos en la prevención de la radicalización y la polarización.

A lo largo de cuatro días, los organizadores ofrecieron una conferencia conjunta muy detallada de los proyectos financiados por la UE alineados con la visión de YoungRes.

En la conferencia se celebraron talleres para presentar los resultados de los proyectos a grupos diversos (profesionales, responsables políticos, investigadores y público general interesado). Se celebraron debates abiertos para formar a los propios organizadores y facilitar el intercambio de lecciones compartidas, con

énfasis en las herramientas pedopsicológicas preventivas de la resiliencia a la violencia, lo que permitió un aprendizaje mutuo entre los miembros de los consorcios y la creación de nuevas redes de profesionales e investigadores en el ámbito de la prevención y lucha contra el extremismo violento.

El evento contó con un total de 250 participantes durante los 4 días, en los que se celebraron 6 paneles, 11 talleres, foros de profesionales y sesiones especiales sobre el estado actual del extremismo, la polarización y el extremismo violento. Además de los "organizadores principales" como responsables de la preparación técnica y administrativa de la conferencia, más de 30 universidades, instituciones, organizaciones y agencias participaron como socios en la conferencia.



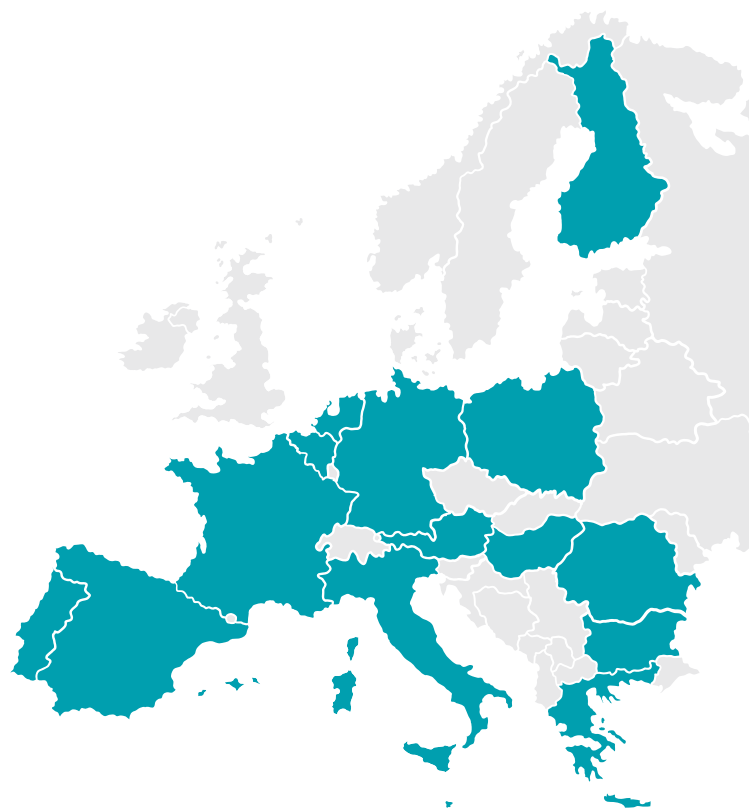
El papel de YoungRes en la Conferencia EU Prevent



#EUPrevent

YoungRes se enorgullece de los impresionantes resultados tras el éxito de la conferencia virtual celebrada entre el 26 y el 29 de abril. Se celebraron talleres en profundidad entre responsables políticos, educadores e investigadores para crear un espectro variado sobre las mejores maneras posibles de prevenir el extremismo violento, o P/CVE. La conferencia demostró que hay una multitud de agentes activos en Europa que trabajan colectivamente para abordar los problemas de la polarización y el extremismo violento. Sin embargo, puso de manifiesto la necesidad de invertir más tiempo e investigación en la coordinación de esfuerzos para dar a conocer las herramientas y la visión educada desde la investigación a las comunidades locales y a los responsables políticos. Por ejemplo, una pregunta recurrente planteada por los ponentes tras segundo día indicó que la experiencia en el abordaje de la radicalización de los jóvenes tiene que producirse más a partir de la experiencia de la vida real, o como se dijo "Lecciones desde el terreno".

15 PAÍSES EUROPEOS



PUEDE VER AQUÍ LA CONFERENCIA



www.youtube.com/channel/UC0BuA2MCakXhH4eOySPY18A

Quedó claro que la investigación, llevada a cabo en un ámbito de colaboración transversal, debía centrarse en lo siguiente: una observación del compromiso de los jóvenes, en la que los expertos debatieron la metodología aplicada del aprendizaje basado en el juego y el trabajo de prevención sobre la igualdad social.

Se habló de la educación con referencia a la creación de enfoques basados en la ciudad, llevados a cabo en talleres para informar a los jóvenes sobre el concepto de extremismo y cómo se ha desarrollado hasta alcanzar niveles rápidos y peligrosos. Varios oradores sugirieron también que el género desempeña un papel clave en las narrativas extremistas. Los Foros de Políticas y Profesionales del tercer día de la conferencia debatieron las lecciones aprendidas al aplicar una respuesta eficiente y mecanismos de prevención para hacer frente a la radicalización y la polarización a nivel nacional y europeo.

En conclusión, la conferencia dio lugar a un enfoque de colaboración para trabajar hacia una manera eficaz de provocar un cambio de mentalidad, y ha impulsado a todas las organizaciones y personas implicadas a trabajar más estrechamente con un enfoque comunitario.

